Vol.114·115

NDS公布发售日及售价·CHINAJOY展会速报

游戏机实用技术

WEEKLY ファミ通

东京游戏展2004最强特辑

85页超精彩报道
PSP软硬件完全检阅
40款顶级大作试玩感受
8人编辑组东京现场直击

神游装备补完计划
详见本期神游天下

仙乐传说
口袋妖怪 绿宝石
樱大战5 0章／钢之炼金术师2
纸片马里奥RPG／超级守护英雄
狡狐大冒险2 侠盗帮／剑豪3

幻影沙尘
化解危机 危机地带
火影忍者 究极的英雄2
网球王子 最强队伍结成
幽游白书 暗黑武术大会
被遗忘的国度 恶魔之石

研究中心
战国无双 猛将传
BIOHAZARD 逃出生天2
街霸3·3／多罗罗

附赠东京游戏展专辑DVD
详尽收录精华游戏影像及展会实况

本期赠送
110分钟高画质DVD
精美游戏主题笔记本

2004.11AB 定价:RMB 19.6
ISSN 1008-0600
21>
9 771008 060006

www.plumbook.cn

新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.

交通银行太平洋卡号
6014281131943l508
收款人：耿杰

联系人：杨宇红
电　话：0755-26338933
手　机：13802233900　　传　真：0755-25198828

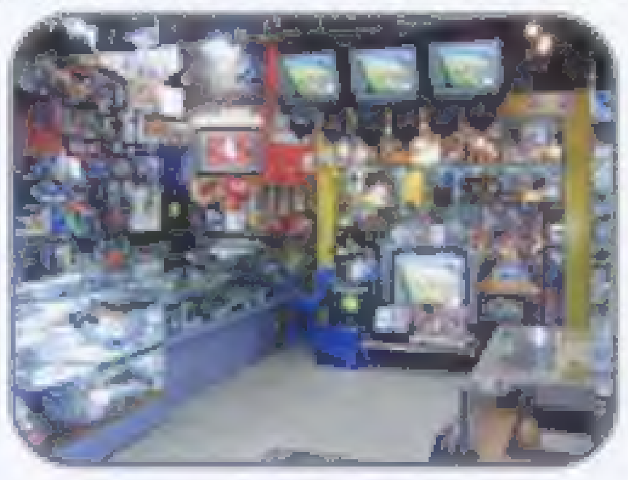
http://www.e-gtco.com

十年发展信誉至上

咨询电话：0755-25192481　或　13828796288

占地 400平方米，宽敞明亮、装潢精致的**新机地休闲书坊**。衷心地为喜好漫画书的书迷们，提供了多达三万本的真正原装正版港、日、台、中等华人世界各地区经典漫画作品。绝对可以满足所有漫画迷们长久以来看书缺册；集数不全；只能看翻版看不到正版那份心中不满之缺憾。此外集几百多种时尚、流行的报刊杂志，各社各家的八卦周刊，及上万本的科幻、侦探、武侠、爱情小说等。你可以随意享受我们提供独家看书乐趣，不要再等啦！赶快约好三五知已来到新机地休闲书坊申请会员，体验一下五星级书店的感受吧！
详情请留意新机地机迷会官方网站http://www.e-gtco.com

模型咨询电话：13798447600



第三分店
0755-82251624

第四分店
0755-82204282

动漫专卖店
电　话：0755-25192481
手　机：13828796288
联系人：陈小姐

马里奥 限定版 GBA SP

萨尔达传说 不可思议的帽子 限定版 GBA SP

PS two

DOA 限定版 XBOX

欢乐 NGC 银色同捆主机

本店另有众多新动漫书籍、CD、DVD 欢印来电垂询。

漫画足球小将

火影 2 忍者印章

天上天下 DVD

CD 火影剧场版

漫画 SLAM DUNK4

高达 SEED 虚空的战场 DVD

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性 AV&GAME 店。货品的价格同行最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地。如果你方便上网请登陆我们的官方网站，我们的网站是集在线订购、产品展示、会员交流等为一体的综合性游戏网站！新机地机迷会再一次欢迎新老朋友的光临！

客户服务专线：0755-82252632　或：0755-25198828　传真：0755-25198828　地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

东京游戏展2004

全方位报道

2004年9月24~26日，第十四届东京游戏展，也就是TGS2004（Tokyo Game Show 2004）在日本东京举行。作为规模仅次于E3的全球第二大游戏展会，同时也作为中国乃至亚洲TV GAME玩家心中最重要的游戏展会——我们自然会不余遗力进行报道。为此我刊编辑组一行8人飞赴东京展会现场带回了诸多一手资料，制作了这次洋洋洒洒八十多页的东京游戏展2004全方位报道。没有展会现场的嘈杂，只有展会本身的精彩。来吧，请随我们一起，进入这一全球瞩目的游戏盛会吧！

TGS随笔

千万不要连续看三天的SHOW GIRL，不然审美观极有可能发生激变！

——胜负师

PSP选用的亮外壳非常漂亮，但很容易留下手印，对我这样的汗手来来说就很糟糕，尤其是当本来就激动的我，还要站在美丽的PSP小姐面前试玩时，PSP惨遭“汗漫金山”……

——SOUL

这绝对是我2004年最难忘的事情。

——纱迦

在TGS最惬意的一件事情就是我们凭着媒体证可以提前半小时入场，让我们有机会抢占有利地形。最遗憾的事情则是错过了《biohazard4》的游戏挑战赛。

——GOUKI

去TGS还是要有所觉悟的好，因为你需要坚韧的脚力和站功。

——邪魔天使

假如说E3是游戏界的盛会，那么TGS就是玩家的节日！

——多边形

进入会场后游戏的气息扑面而来，这里是游戏海洋！但同时也是人的海洋，3天共有16万人，其实16万这个数字已经没有增加的余地了，因为现场根本就一直都是处于满员状态的。

——非编萨雷

这是UCG史上最大规模的一次报道！

——主编

TOKYO **GAME** SHOW 2004，为全世界的人带来新的感动！

&3DM SMV
www.plumbook.cn

游戏机 ファミ通 实用技术

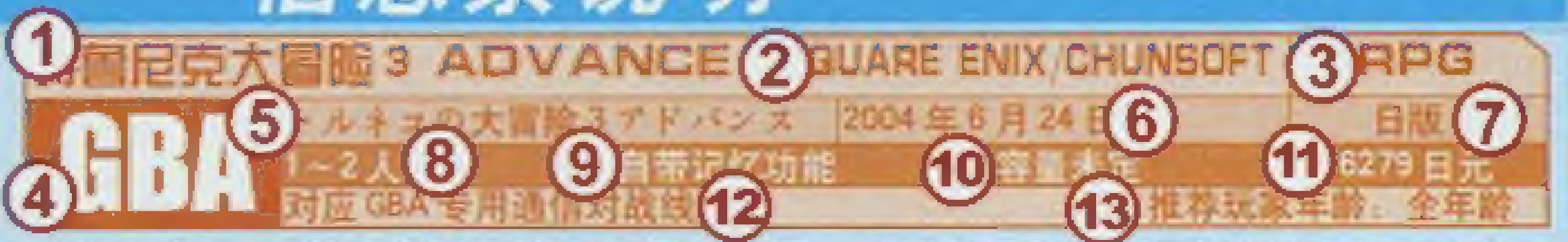
总第114·115期 TV GAME 半月刊 2004年11月AB

COVER STAFF
封面用图 :TGS SHOW GIRLS
插图画师 :陈杰
封面设计 :孙玮
© 游戏机实用技术 2004

FAMITSU ©2004 ENTERBRAIN,INC.
All rights reserved
First published in Japan in 2004 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo
Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.
"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

本期杂志内容目录

TGS情报站 东京游戏展2004全方位报道 1

- 扉页 —— 1
- TGS 短新闻总汇 —— 4
- TGS 2004 完全收视指南 —— 5
- Capcom 展台秀 —— 6
- Namco 展台秀 —— 14
- SCE 展台秀 —— 22
- Square Enix 展台秀 —— 32
- SEGA Sammy 展台秀 —— 44
- Konami 展台秀 —— 50
- 其他展台秀 —— 54
- PSP 特辑 —— 65
- TGS 2004 现场试玩报告 —— 70
- TGS 2004 展台人气大比拼 —— 76
- 东京攻略 —— 84
- TGS 2004 COSPLAY SHOW —— 88

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 90

- NDS 售价及发售时间确定 —— 90
- PSP／超薄PS2/PS3 新情报发表 91
- 前哨战 —— 93
- CHINAJOY 展会速报 —— 94

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 96

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 98

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 100

- 杀戮地带 —— 100
- 超级机器人大战 GC —— 102

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 104

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 108

- 化解危机 危机地带 —— 108
- 被遗忘的国度 恶魔之石 —— 110
- 幽游白书 暗黑武术大会 —— 113
- 网球王子 最强队伍结成！ —— 114
- 火影忍者 究极的英雄2 —— 116
- 幻影沙尘 —— 118

特企 珍稀主机博物馆 120
所有你没见过的幻之主机在此集结！

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA 公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo 公司出品
GB	GAMEBOY，Nintendo 公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，Nintendo 公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo 公司出品
GG	GAME GEAR，SEGA 公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA 公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia 公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo 公司出品
NDS	NINTENDO Dual Screen，Nintendo 公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo 公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原 SNK 公司出品
PC-E	PC-ENGINE，Hudson 公司及 NEC 公司出品
PC-FX	PC-FX，Hudson 公司及 NEC 公司出品
PS	PlayStation，SCE 公司出品
PS2	PlayStation2，SCE 公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE 公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo 公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA 公司出品
WS	WONDER SWAN，Bandai 公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai 公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft 公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **铃木裕**：世嘉知名制作人，代表作品为“《VR战士》系列”。1958年6月19日出生于日本岩手县釜石市，毕业于冈山理科大学电子理学部电子科，1983年4月1日加入世嘉。其后以多款采用伪3D技术的街机游戏在业内崛起。1988年铃木裕自立门户，由于经营不善，又于1990年5月1日重返世嘉。后来随着《VR战士》的诞生而成为全球顶尖游戏制作人。

游戏 **VR战士**：英文原名为“Virtua Fighter”，全球第一款真正意义上的全3D格斗游戏，成功地将当时流行的格斗游戏引入3D时代。为了表彰这款游戏为3D游戏技术做出的卓越贡献，1998年4月6日，美国华盛顿博物馆宣布将“《VR战士》系列”列为永久藏品。

术语 **β测试**：指不在制作者控制的环境下进行的游戏测试工作，主要是寻找游戏中存在的BUG，以及一些平衡性问题。一般来说β测试是交由选定的测试者单独来进行测试。近年来流行的网络RPG一般都需要成千上万人对游戏的网络环境进行测试。

公司 **VU Games**：全名为Vivendi Universal Games。是欧洲最大的娱乐公司Vivendi Universal旗下的一家子公司，总部位于纽约。该公司的业务重点主要是PC游戏，不过销量最高的则是电视游戏“《古惑狼》系列”，累计销量超过3000万套。另外“《小龙斯派罗》系列”也有1200多万套的傲人成绩。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期杂志内容目录

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 128

攻略透解 最权威最全面的攻关指南 133

- 口袋妖怪 绿宝石 —— 133
- 樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士 145
- 超级守护英雄 —— 158
- 纸片马里奥RPG —— 166
- 钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔 140
- 仙乐传说 —— 148
- 狡狐大冒险2 侠盗帮 —— 162
- 剑豪3 —— 170

研究中心 探索游戏乐趣、将游戏进行到底 175

- BIOHAZARD 逃出生天 FILE 2 175
- 多罗罗 —— 182
- 战国无双 猛将传 —— 180
- 街头霸王III 三度冲击 —— 186

火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上 189

神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 192

游戏动漫园 游戏与动漫画的互动 194

游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏 196

互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 197

自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 198

电子竞技场 报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力 202

读编往来 读者与编辑的轻松交流 207

小编寄语 倾听小编们的生活感悟 210

游戏索引

ARC

铁拳5 —— 18

DVD

最终幻想VII 再临之子 —— 37

GBA

超级守护英雄 —— 106 158
口袋妖怪 绿宝石 —— 104 133
马里奥弹珠台 —— 189
世界传说 换装迷宫3 —— 21
王国之心 记忆之链 —— 73

NGC

biohazard4 —— 12
超级机器人大战GC —— 102
红侠乔伊2 黑胶片之谜 —— 10
纸片马里奥RPG —— 166

PS2

BIOHAZARD 逃出生天 FILE 2 —— 175
GT赛车4 —— 30
被遗忘的国度 恶魔之石 —— 105 110
重生传说 —— 18
多罗罗 —— 182
凡人物语（暂名）—— 40
钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔 —— 105 140
光明力量 —— 48
鬼泣3 —— 8
红侠乔伊2 黑胶片之谜 —— 10
化解危机 危机地带 —— 105 108
皇牌空战5 未颂的战争 —— 20
火影忍者 究极的英雄2 —— 105 116
剑豪3 —— 170
狡狐大冒险2 侠盗帮 —— 104 162
街头霸王III 三度冲击 —— 186
绝体绝命都市2 —— 58
看我的龙吧 —— 26
浪漫沙加 吟游者之歌 —— 34
潜龙谍影3 食蛇者 —— 52
杀戮地带 —— 100
数码恶魔传说 天魔变2 —— 60
天诛 红 —— 107
王国之心II —— 42
网球王子 最强队伍结成！—— 106 114 189
旺达与巨像 —— 24
仙乐传说 —— 148
樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士 —— 106 145
樱大战V 再见，吾爱 —— 46
影牢II 暗黑幻影 —— 62
幽游白书 暗黑武术大会 —— 106 113
霸氏 —— 27
最终幻想VII 地狱犬之挽歌 —— 38
战国无双 猛将传 —— 180 189

Xbox

布林克斯2：时空征服者 —— 73
范·赫辛 —— 189
钢铁之狼 混沌 —— 64
幻影沙尘 —— 104 118
全能战士 —— 189

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局89号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004年11月1日
定价：人民币19.60元

BPA INTERNATIONAL
www.plumbook.cn

TGS 2004短新闻总汇

文 SOUL

■PSP将可以播放MP3音乐！

PSP除了可以玩游戏及看UMD电影之外，SCE又正式在会场的PSP规格书上清晰地写明了对MP3音乐格式的支持。但在这之前，PSP一直只宣传支持ATRAC格式的音乐，并不支持更为普及的MP3格式的音乐，现在，ＰＳＰ是既支持ＭＰ３，也支持ATRAC！对于众多的音乐一族来说，PSP对MP3的支持将让PSP产生极大的诱惑！

■微软公布今年的“Xbox白金套装”

▲日本微软Xbox事业本部长丸山嘉浩在现场公开了超值的"Xbox白金套装3"。

微软于展会的首日，也就是9月24日在其展台的专用舞台举行了记者招待会。日本微软Xbox事业本部长丸山嘉浩于会上指出，目前Xbox已在全球26个国家进行了销售，到今年6月底的数据，Xbox的全球累计出货量为1550台，Xbox Live的会员数已经突破了100万人，微软的目标是，到明年6月底Xbox Live会员数达到150万人。

微软还宣布将会在日本年末商战期推出新的特惠套装“Xbox白金套装3”，套装中将带有《布林克斯2》、《光环》、《Top Spin》以及《哥谭赛车计划2》4款游戏，以及DVD播放套件，外加免费上线2个月Xbox Live的帐号。“Xbox白金套装3”的售价仅为19950日元。

■《前线任务5》公布！

Square Enix公布《前线任务5》正在开发之中！本作将作为“《前线任务》系列”诞生十周年的纪念作品推出，平台仍为PS2。《前线任务》第一作于1995年2月24日在SFC平台发售，因此《前线任务5》将很有可能会在2005年2月左右推出，如果真是如此，那么本作离发售就只有4个月了，这实在是令人期待！

除了《前线任务5》公布之外，Square Enix还宣布将把《前线任务》第一作移植到手机平台。

■Tecmo也玩EyeToy

Tecmo在展会现场公布将会推出EyeToy专用游戏《Tecmo Sports 爆裂王》(PS2)，游戏中玩家可以在电视屏幕前做出实际的动作来玩运动游戏，运动类型包括棒球、拳击、花样游泳等共10个项目。如棒球游戏中，玩家必须做出挥舞棒球棍的样子击打屏幕中飞来的球。本作的发售日及价格未定。

■NDS版《怪兽农场》将是RPG

Tecmo公布了NDS版《怪兽农场》，不过展会现场没有公布游戏画面，只公开了一些回顾系列作的宣传影像。本作与系列作最大的不同就是游戏玩法将从“育成”转向“角色扮演”(RPG)。

■《莎木在线》公布游戏画面

SEGA与韩国游戏开发公司JoyCity Entertainment共同开发的PC用MMORPG《莎木在线》在展会上公开，本作总监修铃木裕对本作进行了解说。作为MMORPG，本作也包含了交流、工会、升级、道具的买卖等MMO不可缺少的要素。本作将先于11月在韩国开始运作，之后2005年在中国开始运作，日本方面则是未定。人们最为关注的游戏画面这次也得以公开。

■CAPCOM新恐怖游戏《DEMENTO》

《DEMENTO》是Capcom所公开的全新恐怖游戏，在会场公开了本作的预告影像，DEMENTO为拉丁文，意为“疯狂”，Capcom将其定位为“心理恐怖游戏”，玩家将在游戏中操作一名身陷古堡的18岁少女菲欧娜，帮助少女逃出古堡是游戏的目的。从目前公布的影像来看，本作的定位其实有些近似于“《钟楼》系列”，同样是要在一个无人协助的地方，躲避一些穷凶极恶的怪物的攻击，不过不同于《钟楼》的是，菲欧娜将可以得到忠实的牧犬的帮助，因此游戏性上要更胜一筹，总之，游戏过程将会带给你难以忘怀的以弱胜强的成就感。

■《恶魔城》+《幻水》=《OZ》

KONAMI在会场公开了全新大作《OZ》的宣传影像，《OZ》的制作人员将是从原来的《恶魔城 晓月圆舞曲》以及《幻想水浒传》的制作人员中挑选出来的精英制作人所形成的全新组合。总制作指挥为松川智祯(“《幻水》系列”)，PRODUCER为村上纯一(“《恶魔城》系列”)，角色设计为石川史(“《幻水》系列”)，音乐制作为山根ミチル(“《恶魔城》系列”)。《OZ》将是一款有3位主角的3D动作游戏，3位主角被称之为OZ，战斗中，3位主角可以联合起来打出非常漂亮的组合连续技。从目前公开的影像上看，本作人设及游戏画面方面相当优秀，至于3人共同作战的系统将会如何做出平衡性，这有待今后新情报的公开。

■来自GBA的《伍佑卫门》游戏

Konami展出了GBA版《伍佑卫门》游戏的试玩，本作名为《加油 伍佑卫门 杰作选！》，收录了SFC时代“《加油 伍佑卫门》系列”的前两部作品，游戏将不会有任何缩水，完全移植这两部作品。目前游戏发售日定于12月，售价为3800日元。

■对应EyeToy的《DDR》

Konami将会推出新一代的《DDR》游戏《DDR Festival Dance Dance Revolution》，本作将有60首歌曲，新曲多达40首。本作的最大特点就是可以对应EyeToy，也就是说，本作既可以对应跳舞毯，也可以对应EyeToy，这样结合起来，就是真真正正的可以“手舞足蹈”的游戏了。当然游戏中也有只对应跳舞毯的“初学者模式”。本作预定11月18日发售。

■明年的TGS？

日本CESA已经宣布，东京游戏展2005(TGS 2005)的举办时间已经确定于2005年9月16日～18日，举办地点仍是幕张的MESSE。那么明年的TGS将会有什么样精彩的内容呢，会是下一代游戏主机互相争斗的前沿阵地吗？明年TGS的主题又会是什么呢？让我们期待明年吧！

www.plumbook.cn

TGS2004报道完全收视指南

东京攻略 P84

PSP 试玩报告 P65

浪漫沙加 P34

MGS3 SURVIVAL P82

樱大战 V P46

SHOW GIRL大比拼 P76

PS2

鬼泣 3	8
红侠乔伊 2 黑胶片之谜	10
重生传说	16
皇牌空战 5 未颂的战争	20
旺达与巨像	24
看我的龙吧	26
源氏	27
GT 赛车 4	30
浪漫沙加 吟游者之歌	34
最终幻想VII 地狱犬之挽歌	38
凡人物语（暂名）	40
王国之心 II	42
樱大战 V 再见，吾爱	46
光明力量	48
潜龙谍影 3 食蛇者	52
绝体绝命都市 2	58
数码恶魔传说 天魔至 2	60
影牢 II 暗黑幻影	62
荒野兵器 4	70
勇者斗恶龙VIII天空、碧海、被诅咒的公主	70
斯特拉的众神	70
兽王记	71
格斗之王 94 战火重燃	71
天外魔境 III	71
洛克人 X8	71
圣诞惊魂夜	72
魂斗罗	72
妖精战士 世纪	72
合金弹头（暂名）	73
光明之泪	73
世嘉超级明星	73
摔角玫瑰	

ARC

CAPCOM FIGHTING JAM	72
铁拳 5	18

NGC

biohazard4	12
红侠乔伊 2 黑胶片之谜	10

Xbox

钢铁之狼 混沌	64
布林克斯 2：时空征服者	73

PSP

Lumines	66
恶魔战士编年史	66
真·三国无双	67
天地之门	67
新山脊赛车	68
机密武装	68
装甲核心 方程式前线	68
永恒传说	68
潜龙谍影 Acid	68
比波猴学园 抓猴大全集	69
最终幻想VII 再临之子	37

GBA

世界传说 换装迷宫 3	21
王国之心 记忆之链	73

EVENT

Atlus	80
Namco	80
Capcom	80
SEGA SAMMY	81
SCEI	81
Square Enix	81
Tecmo	81
Konami	82

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

& 3DM-SM V
www.plumbook.cn

Capcom的展台位于第4展馆的内侧，左侧便是位于第5会馆的SCE展台，而右侧则是相对比较冷清的游戏学校及开发工具的展区，所以Capcom展台含有超大屏幕的舞台是向右倾斜摆放的，与其他展台并不平行，整体结构有些像是个左宽右窄的梯形，这样可能是为了避开SCE以及斜对面Konami的锋芒，也为自己的展台前赢得了更大的空间，可以容纳更多驻足的观众。

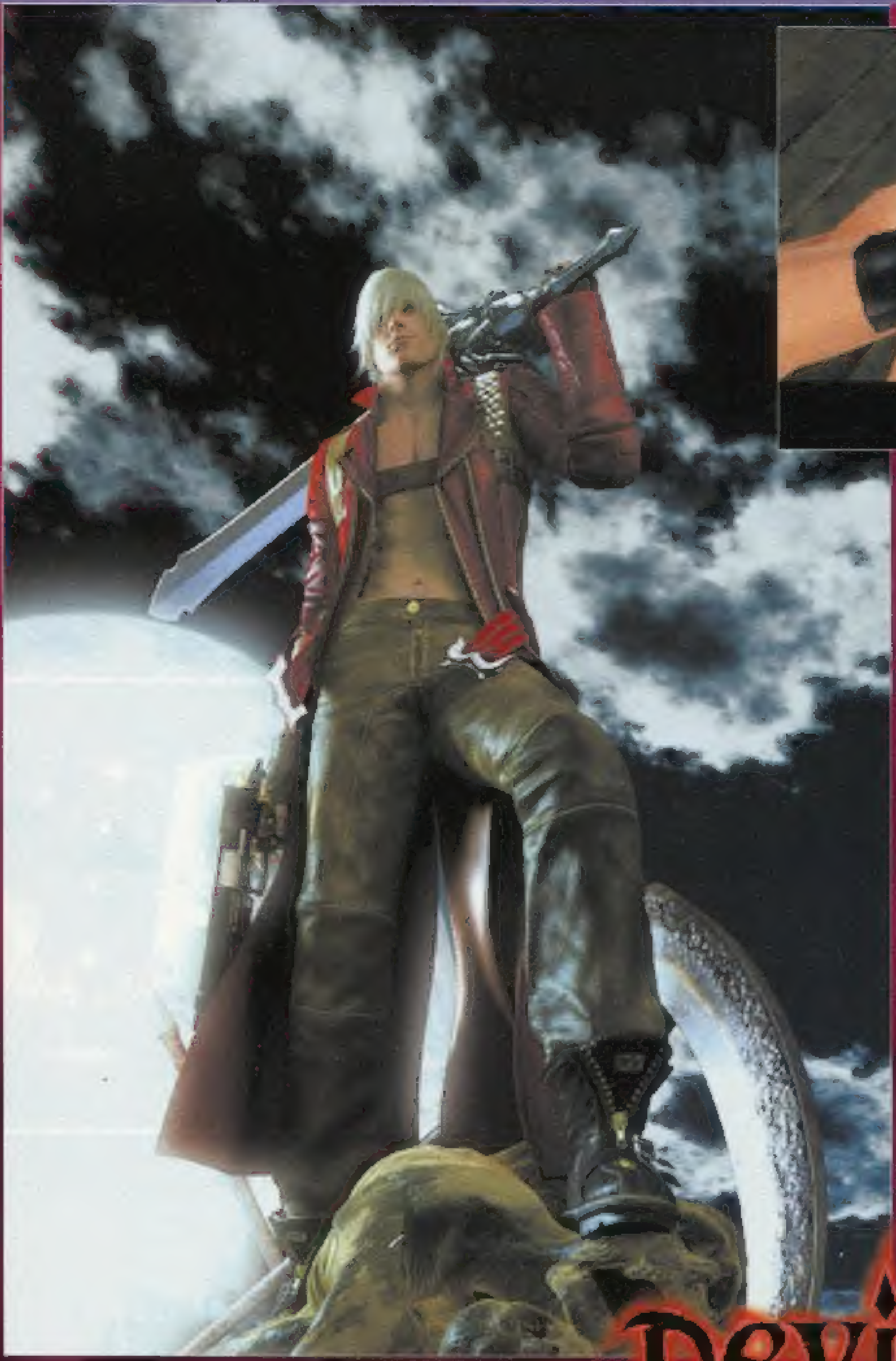
Capcom的展台虽然在占地面积方面只能算是中等，大概只有同展馆内SEGA Sammy展台一半的大小，不过新颖的展台设计堪称一绝，使其风格十分大气，充满了未来感。展台远远望去便算是由众多闪着黄绿色荧光的光环所组成。Capcom的大LOGO上方便有一个最大的光环，其正下方是Capcom开展各类展会活动的舞台，舞台两侧的两个光环则是供主持人及嘉宾上下的出入口。舞台左右两边各有一排光环连结而成的试玩区，看上去颇像两条时光隧道。这两条隧道其实是Capcom此次TGS展力推的两款大作的试玩区，左边是《鬼泣3》，右边是《红侠乔伊2》。而其他的试玩区则在隧道与舞台之间的过道中，左边主要是《圣诞惊魂夜》，右边是PSP《恶魔战士编年史》、手机游戏、《洛克人X8》及街机版《CAPCOM FIGHTING JAM》的试玩台。从人气来说虽然《鬼泣3》的试玩版与E3时展出的相同，（上期杂志中有详细的试玩报告）不过依然吸引了大量玩家争相试玩。《红侠乔伊2》没有想象中那么受关注，人气与《CAPCOM FIGHTING JAM》相当。

不过整个Capcom展台人气最高的却是隐藏在舞台后面的另一条时光隧道，那是《biohazard4》的试玩区。与《鬼泣3》和《红侠乔伊2》不同的是，这个试玩区是封闭式的，增添了一些神秘感，而排队试玩的人群源源不断，绕着墙壁围在试玩区外侧，此景颇为壮观。为了让排队的玩家不会太无聊，展台周围的墙壁上挂着多台等离子电视，不断播放游戏的宣传影像，而舞台大屏幕处则会滚动播放各展出作品的最新宣传片。当然，舞台的作用可不止这些，Capcom还组织了大量的活动（EVENT），比如各作品的制作人对谈、PSP作品公布、JAM格斗大会等等，活动安排的密度也比较高，差不多隔半小时就有一个。

总的来说，Capcom展台可以说是此次TGS在整体设计方面最抢眼的展台，别出心裁的光环连结极具时尚感，（就连儿童区的展台也采用了这种设计）色调也十分鲜亮。列状的区域结构显得简约流畅、井井有条，如要将各试玩区的位置所在都了如指掌，基本上只需走上一圈就能办到，可见舞美设计者极具实力。各位玩家要是看过关于试玩、活动、展台小姐与赠品的介绍之后，Capcom的展台一定会给您留下更深刻的印象。[文：胜负师]

展台秀

&3D
www.plumbook.cn



不速之客向年轻的

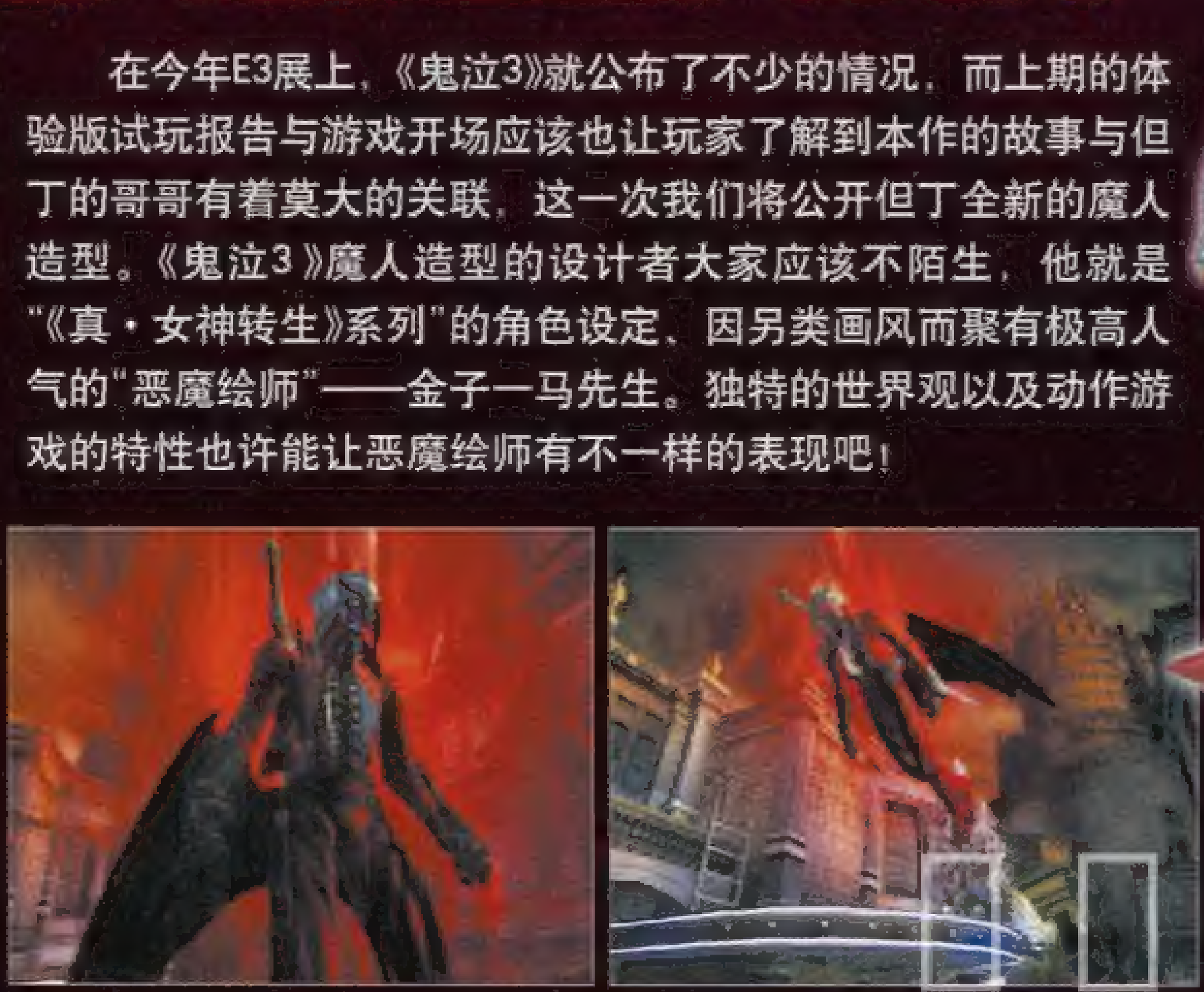
《鬼泣3》讲述的是1代之前的故事，因此但丁的容貌年少，表情轻狂，年轻的但丁会有什么样的精彩演出呢?

日本期待新作 TOP30 排行数据		
本期排名	初登场 6月11日号	20名
第17名	最高排名 7月9日号	12名

鬼泣3	Capcom	ACT
PS2 Devil May Cry 3	预定 2004 年冬	日版
1人	记忆要求未定	价格未定
对应 5.1 声道，只对应 DS2 手柄		

《鬼泣3》的故事与魔人新造型大公开

在今年E3展上，《鬼泣3》就公布了不少的情况，而上期的体验版试玩报告与游戏开场应该也让玩家了解到本作的故事与但丁的哥哥有着莫大的关联，这一次我们将公开但丁全新的魔人造型。《鬼泣3》魔人造型的设计者大家应该不陌生，他就是“《真·女神转生》系列”的角色设定、因另类画风而聚有极高人气的“恶魔绘师”——金子一马先生。独特的世界观以及动作游戏的特性也许能让恶魔绘师有不一样的表现吧!



Designed by 金子一马

这就是半人半魔的但丁在魔化之后的姿态了。在设计上整体的色调采用了血一般的深红色，不过保留了人类的主体形态。

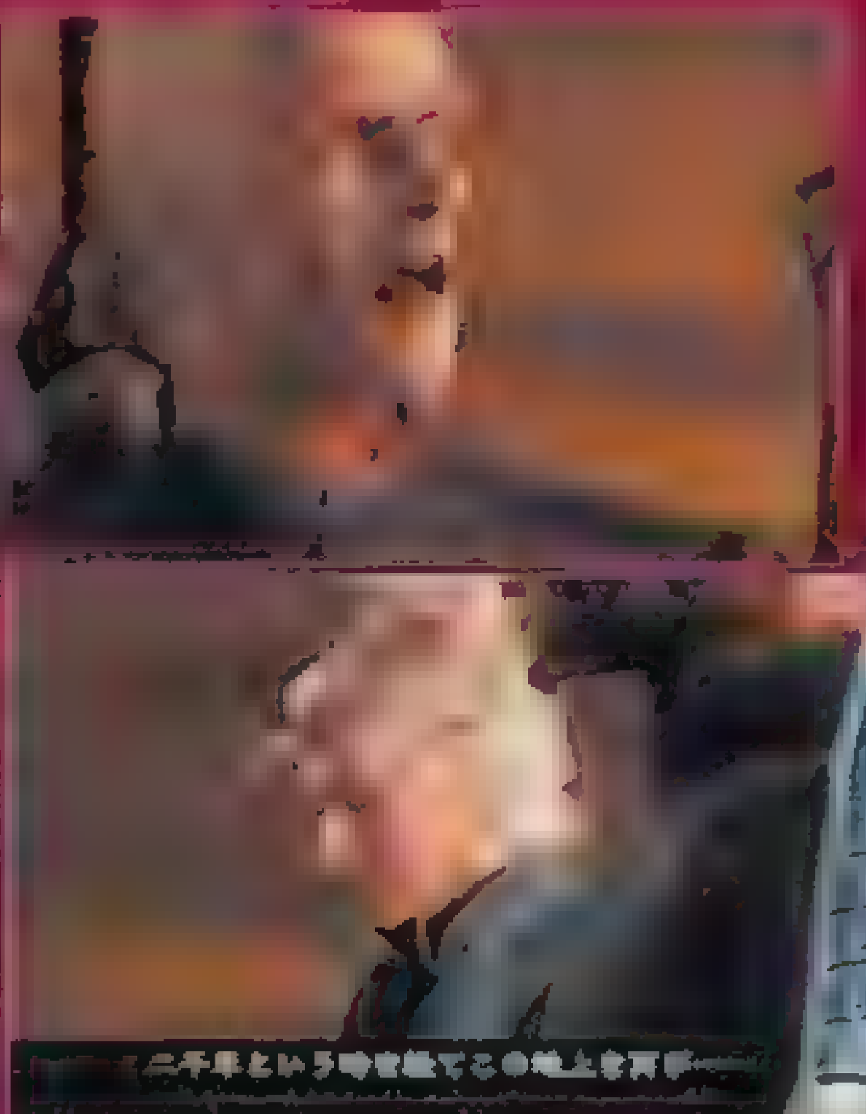
3DM-SMV
www.plumbook.cn

转载自 WEEKLY Famitsu NO.824 ■文字：胜负师 ©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED/ILLUSTRATIONS:Kazuma Kancko/ATLUS
©Kazuma Kancko/ATLUS/CAPCOM CO.,LTD. ※以上为开发中画面。

久违了的疯狂派对就此展开！

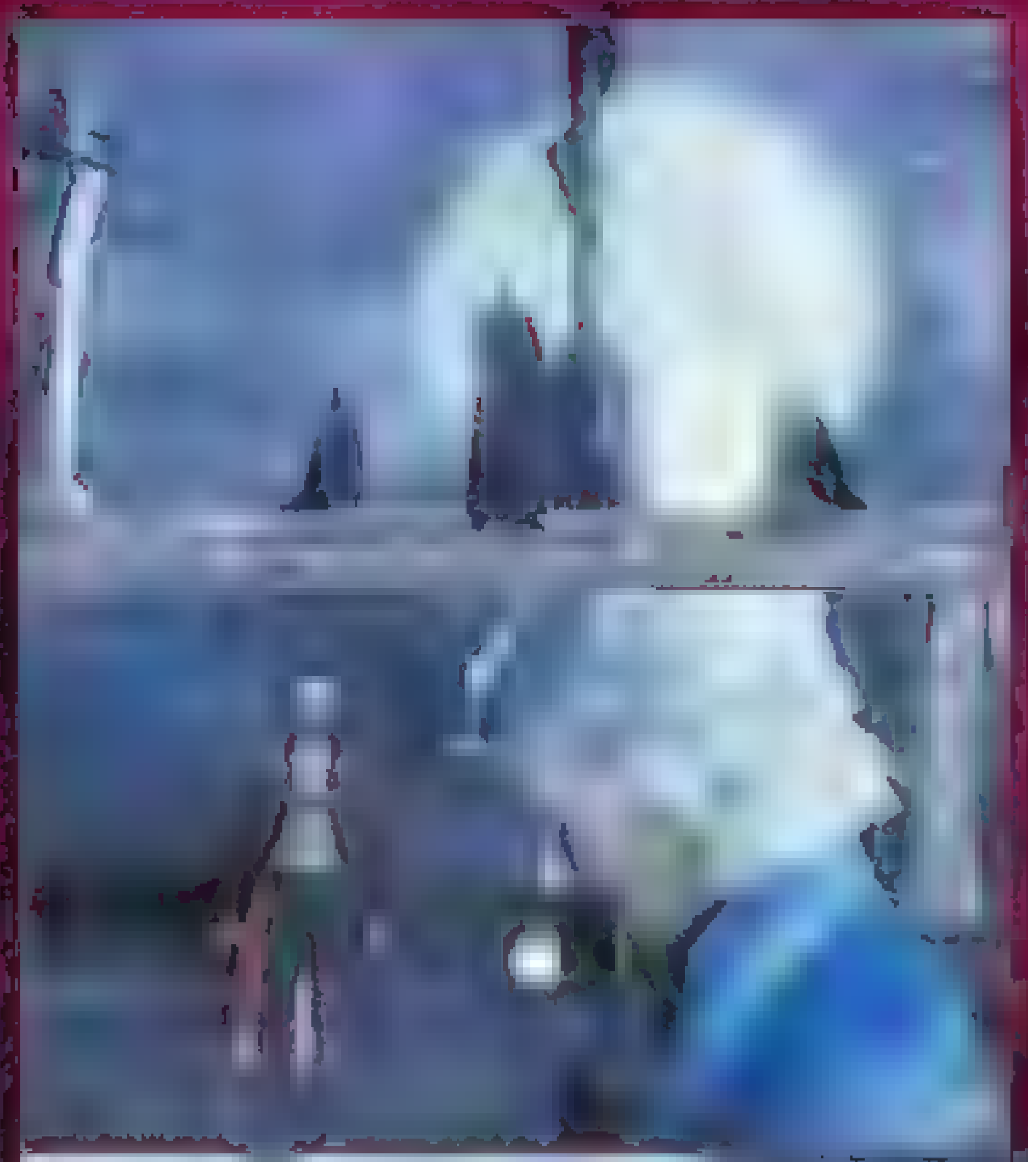
恶魔猎人发出邀请

但丁的哥哥 弗吉尔 真正的目的是……？



▲巨大的塔名为"恶魔之塔"，建造于两千年前，这与但丁的父亲封印魔界的年代相符合，这里头会有什么联系吗？

但丁准备开一家专门从事除魔工作的事务所，还没开张便来了一个奇怪的客人："这是你哥哥发出的邀请函，请接受吧！"说完他便消失了。之后出现了大批的恶魔，在店中与但丁大打出手。消灭这帮杂碎之后，但丁走出店外，发现远处有一座从地底升起的巨塔，在塔顶上站着一个男子，他便是但丁的哥哥弗吉尔。为了了解哥哥的目的，但丁向巨塔进发。



◀▼兄弟俩在蓝色的月光下再度相会。但丁想都不想地将枪口指向了自己的哥哥……离上次见面已经相隔了一年，这期间到底发生了什么事呢？

Vergil

弗吉尔

但丁的双生兄弟，因为要贯彻自身的美学，所以在战斗时放弃使用枪械而只使用日本刀。他是个拥有强烈执念的人，为达目的不择手段。在《鬼泣》1代中登场的黑骑士与他是同一个人。

超酷的全新动作！

在《鬼泣3》中，增加了很多酷得令人发指的新动作。而随着武器种类、等级上升以及可选择的战斗风格增加，但丁的动作还会越来越丰富。因为有众多的动作要素，因此玩家可以根据自己的爱好或习惯将这些要素自由组合，创造出自己心目中理想的但丁。

▼蓄力攻击会变成力大招[illegible]

◀▼[illegible]

▶[illegible]

CRAZY COOOOOL!

▲使用[illegible]

个性化的但丁

◀[illegible]

&3DM-SM
www.plumbook.cn

红侠乔伊2 黑胶片之谜 Capcom/Clover Studio ACT

Multi

西尔维亚专用的VFX能力 REPLAY 解说具详细内容!

本作的卖点依然是使用英雄角色的华丽动作把坏蛋们全部打倒。而这次与乔伊一同登场的女主角西尔维亚拥有一种新的VFX能力——REPLAY！西尔维亚与乔伊共通的VFX是"SLOW"和"ZOOM"，而REPLAY技能只有西尔维亚才能使用，主要效果是击中目标的威力为普通攻击的3倍！要知道详情，请大家继续往下看吧！

西尔维亚

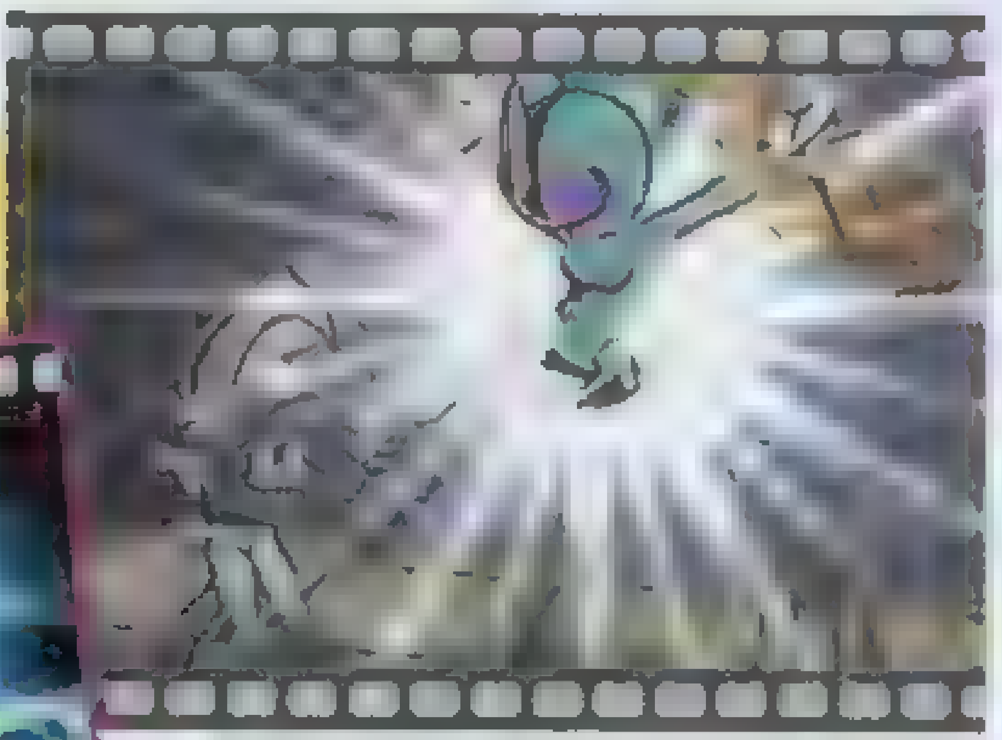
乔伊的女朋友

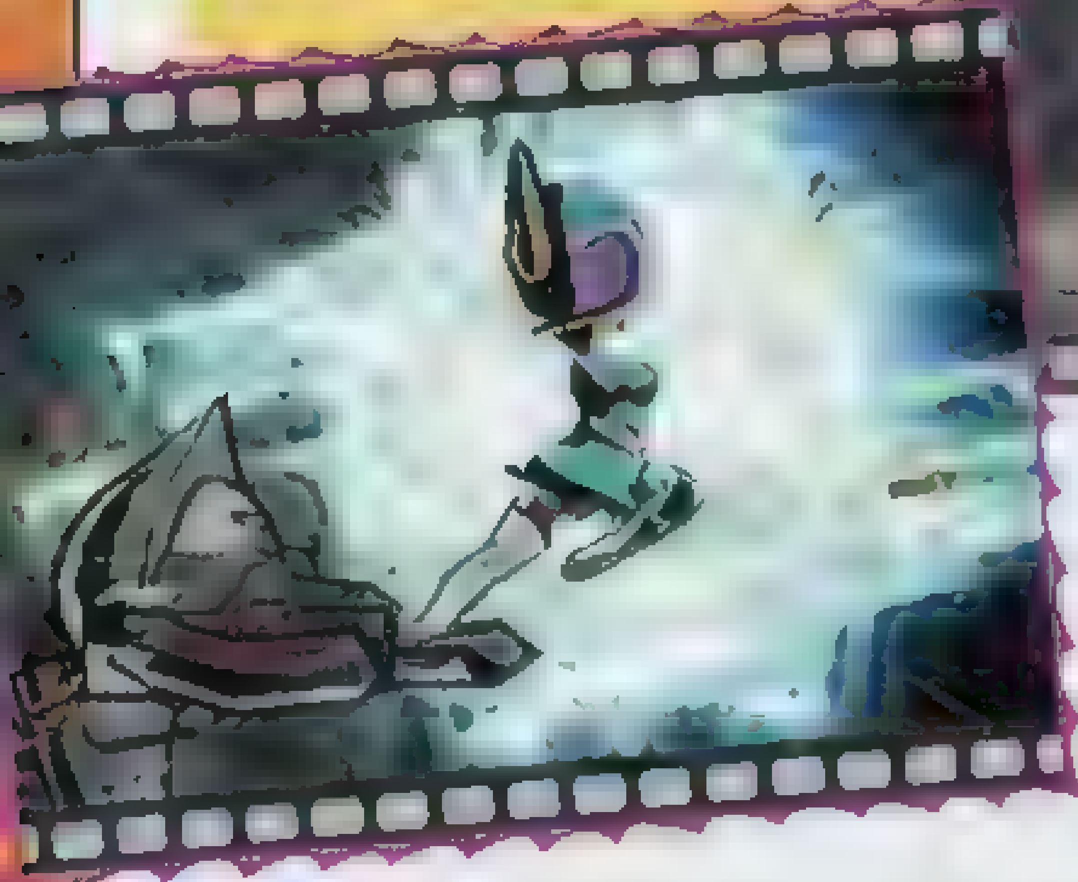
虽然曾经是被坏蛋掳走的弱质女子，但因为被人说是"只会一直等着别人来救助的女主人公"而抢走了"V-Watch"，究竟最后会变成什么情况呢……

REPLAY是什么?

也是平时的3倍，真是一把双刃剑啊！

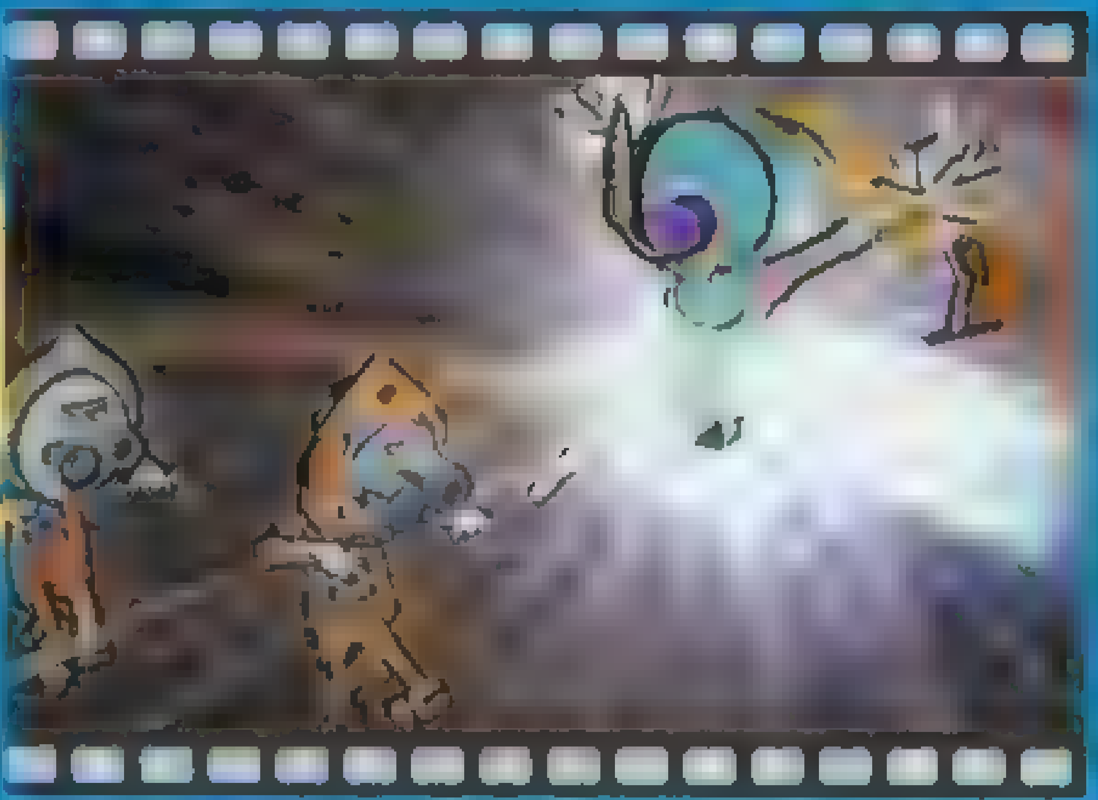
REPLAY发动之后





◀▲为了让发动REPLAY后能有更大的视觉冲击，因此在周围增加了电流的效果。这样，西尔维亚在发动技能后，就会被电流所包围。身上围绕着电流的女主角会变成什么样呢？

攻击一次就可以造成三倍伤害！

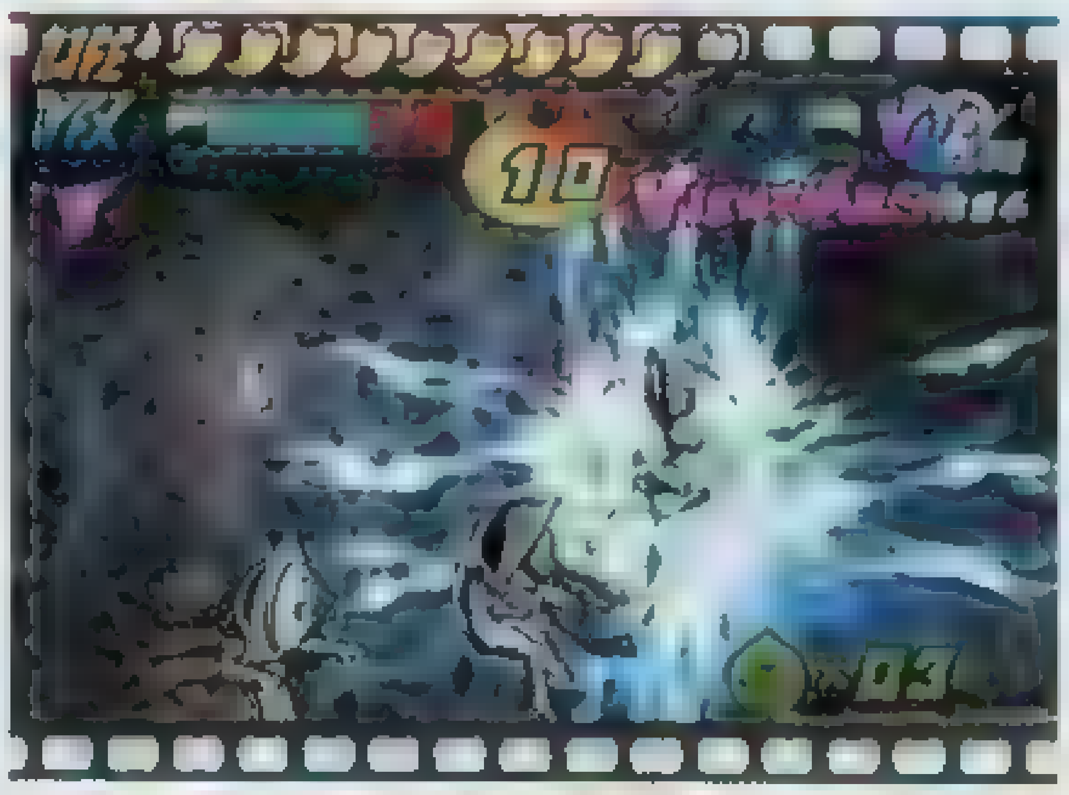


▶发动REPLAY后的西尔维亚，想不到她竟然是一个如此"活泼"的女孩，真是意外啊！

超强力的电击!

攻击附带了雷属性!

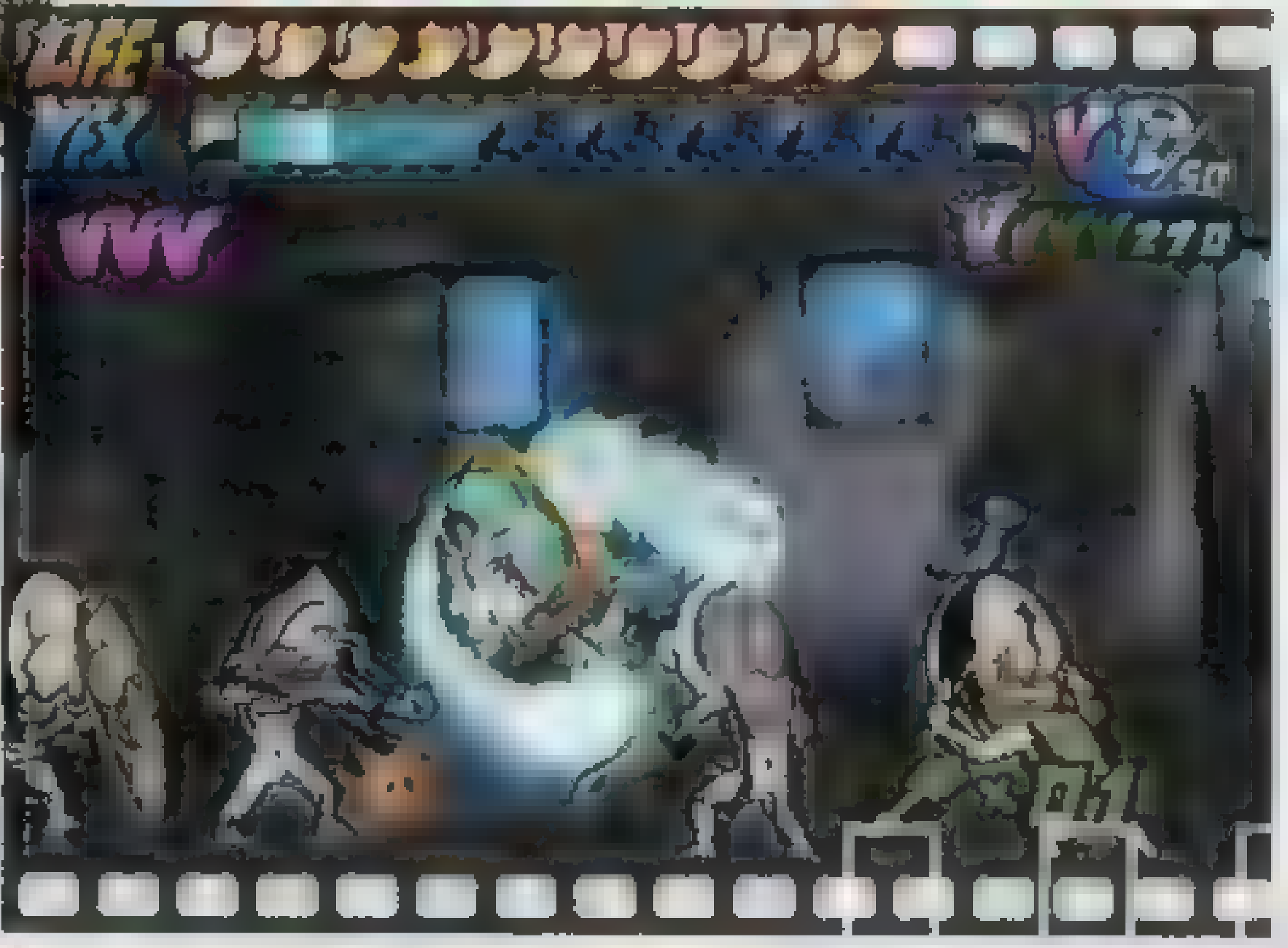
在发动了REPLAY后，西尔维亚的每一次攻击都会伴随电流的出现，最后让她全身布满了雷电，而她的攻击自然就附带着雷属性。虽然使用效果还是一个谜，但似乎对着某些敌人会产生特殊效果……



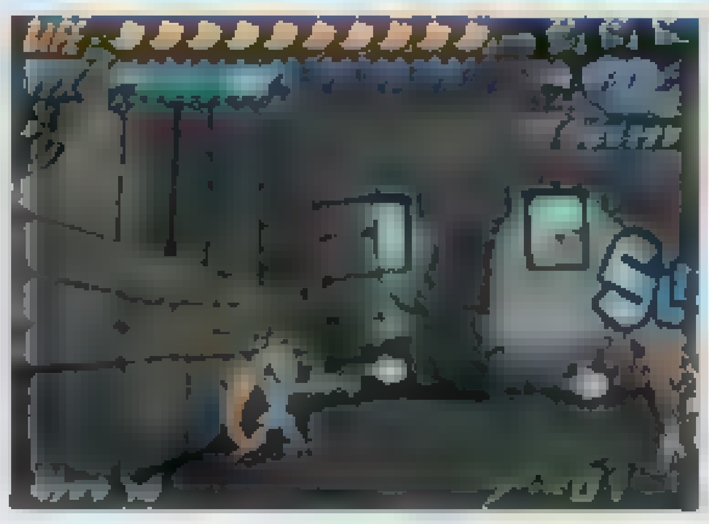
◀浑身都带电的西尔维亚在与敌人战斗时，似乎只要接近就能造成伤害。

全身都放出了电流!

究竟会出现怎样的效果呢……?



还有其他的固有技!



枪械攻击!

西尔维亚与乔伊最大的不同处就是可以用枪攻击，在远处也能把敌人打倒，而且并不需要任何瞄准过程。

还有各种各样的神秘技巧

◀▲这两张图片表现的都是使用枪攻击时的样子。不过究竟里面用的是什么技能呢？看来只有Capcom的人才知道了……

这一[illegible]?

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESEVED Developed by Clover Studio Co.,Ltd
www.plumbook.cn

现场试玩感受

本次TGS，Capcom为《红侠乔伊2》设置了与《鬼泣3》同等大小的试玩区，可以看出Capcom对于本作的重视。在试玩区中共有12台PS2和4台NGC试玩机，TGS特别试玩版除了流程，还有时间限制，无论是否完成试玩版的流程，超过10分钟试玩就会强制结束，对于排队试玩来说，这样还算合理。不过试玩安排也有比较大的失误，那就是对于没有接触过前作的玩家来说，这个试玩版的说明太简单了，很多玩家对VFX能力并没有概念，在第一个老虎机前被卡住的不在少数，其实只要用SLOW减低老虎机的转动速度就行了。他们往往是在卡了两分钟之后，再没有兴趣试玩，之后便悻悻地离开了。在发现这一失误之后，Capcom及时调来几位专门指点试玩者的工作人员，其中还有一名黑人，为海外的试玩者用英语解释系统，这样总算挽回了一些人气。

胜负师试玩了四次，感觉系统最明显的改变是按R2键可即时换人，能力方面MACH SPEED和REPLAY是乔伊和西尔维亚的特有VFX，（ZOOM能力还不能使用）后半段有好几个谜题都要用到REPLAY，比如打一个机关从上方会掉下一块垫脚石，用SLOW+REPLAY+脚就可以掉下三块来，谜题设计十分巧妙，REPLAY虽然威力比较大，但消耗速度很快，不宜连续使用，几种新敌人的设计还不错，运动规律需要再琢磨琢磨，这次试玩版的场景模仿的是哈里森·福特的《夺宝奇兵》，与恐龙军曹的BOSS战是在地下轨道车上进行的，很有特色，西尔维亚没有拳攻击，只有枪，但在这场BOSS战时枪的能力显得更为重要，除了用枪慢慢打，对BOSS没有找到更有效的方法，只能勉强过关，只待正式版推出之后好好研究一下。

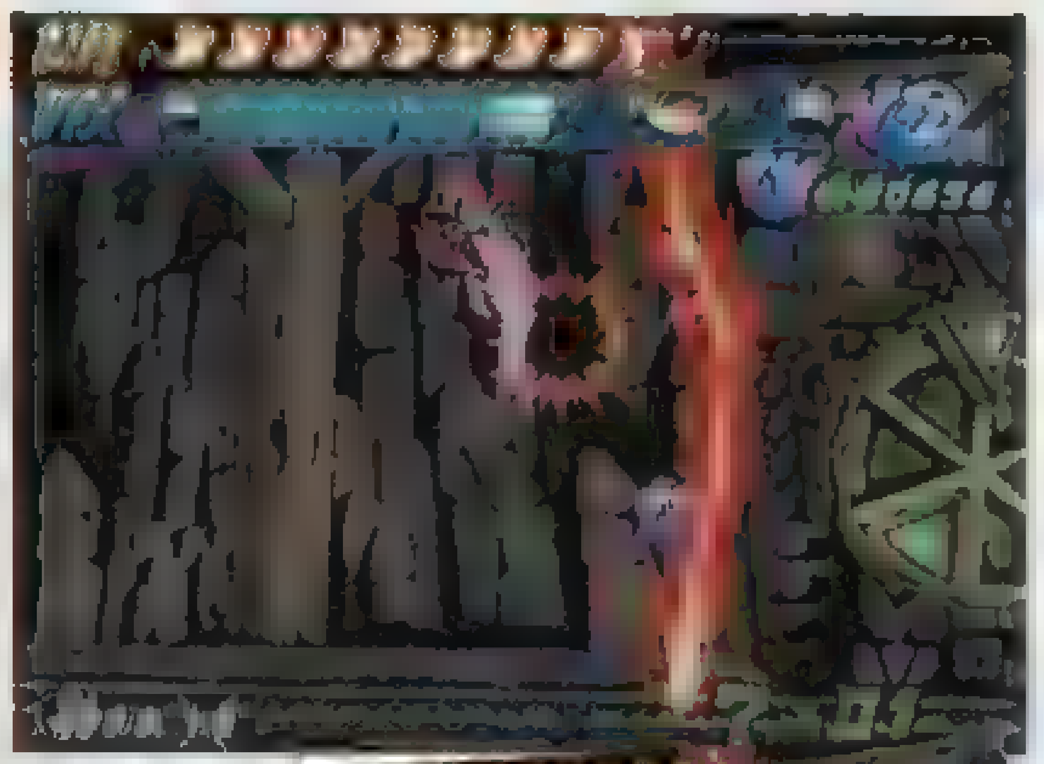
应该说《红侠乔伊2》在趣味性上必定会高于前作，难度也没有下降，绝对是今年十分值得期待的ACT大作。

▲展会上还对《红侠乔伊》的动画片进行了宣传

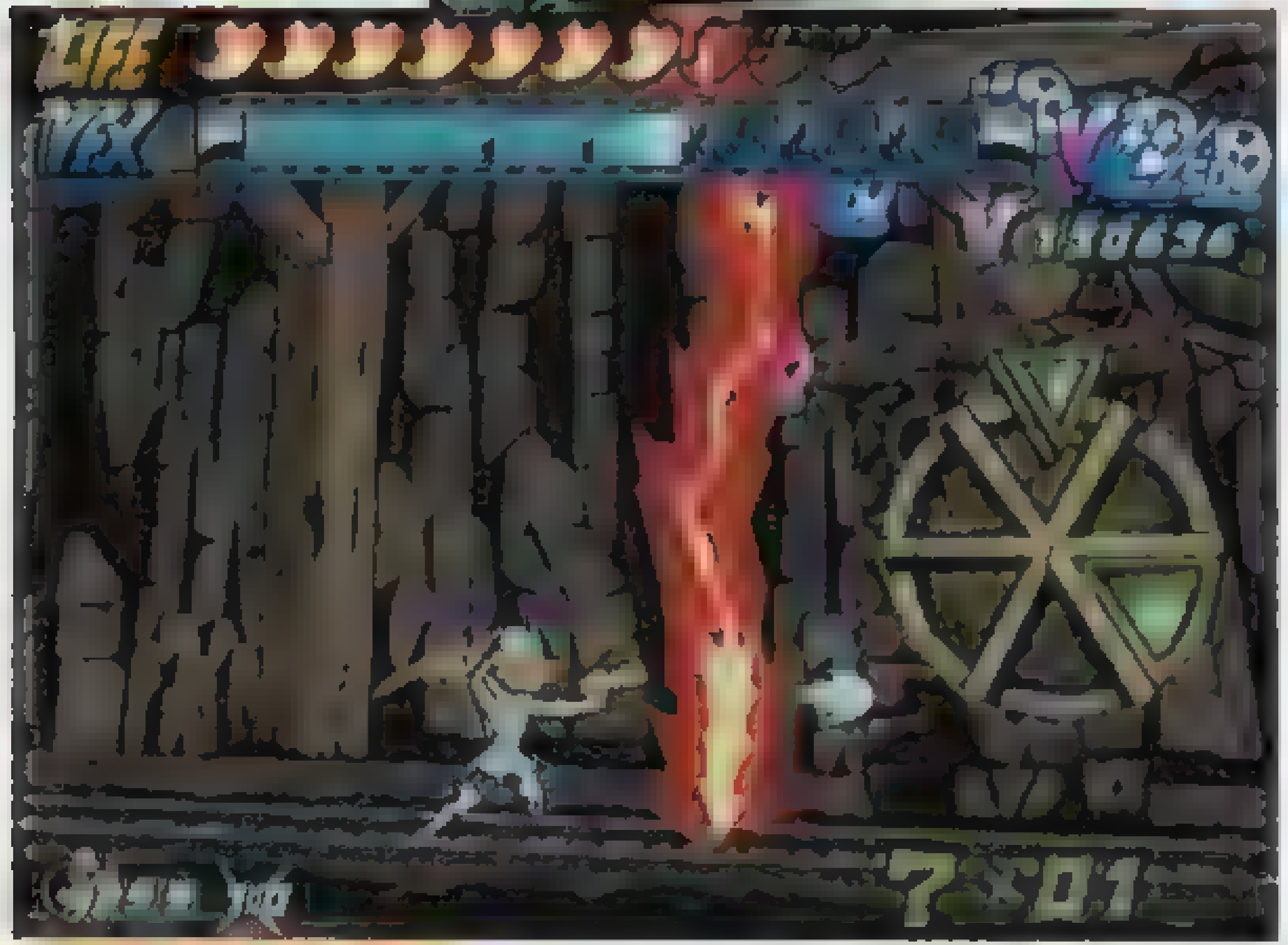
详细分析Viewtiful Touch系统!

在本作中，主人公乔伊与西尔维亚是可以随时更换登场的，这就是新系统“Viewtiful Touch”。有些情况下，使用乔伊可能十分难对付，但换成西尔维亚就能轻松通过。当然也有相反的情况。所以玩家应该根据实际情况，使用Viewtiful Touch华丽地突破难关。用两人不同的特技拯救世界吧！

①用手触摸不到的机关



▶▲由于前方有红色的雷电阻挠，乔伊不能接触到解谜的机关，这时就要靠西尔维亚了。



使用手枪搞定收工！

▲换成西尔维亚后，便可以使用手枪在远程攻击机关，进行操作，这样就可以继续前进了。当然，这只是Viewtiful Touch在游戏中的实例之一。

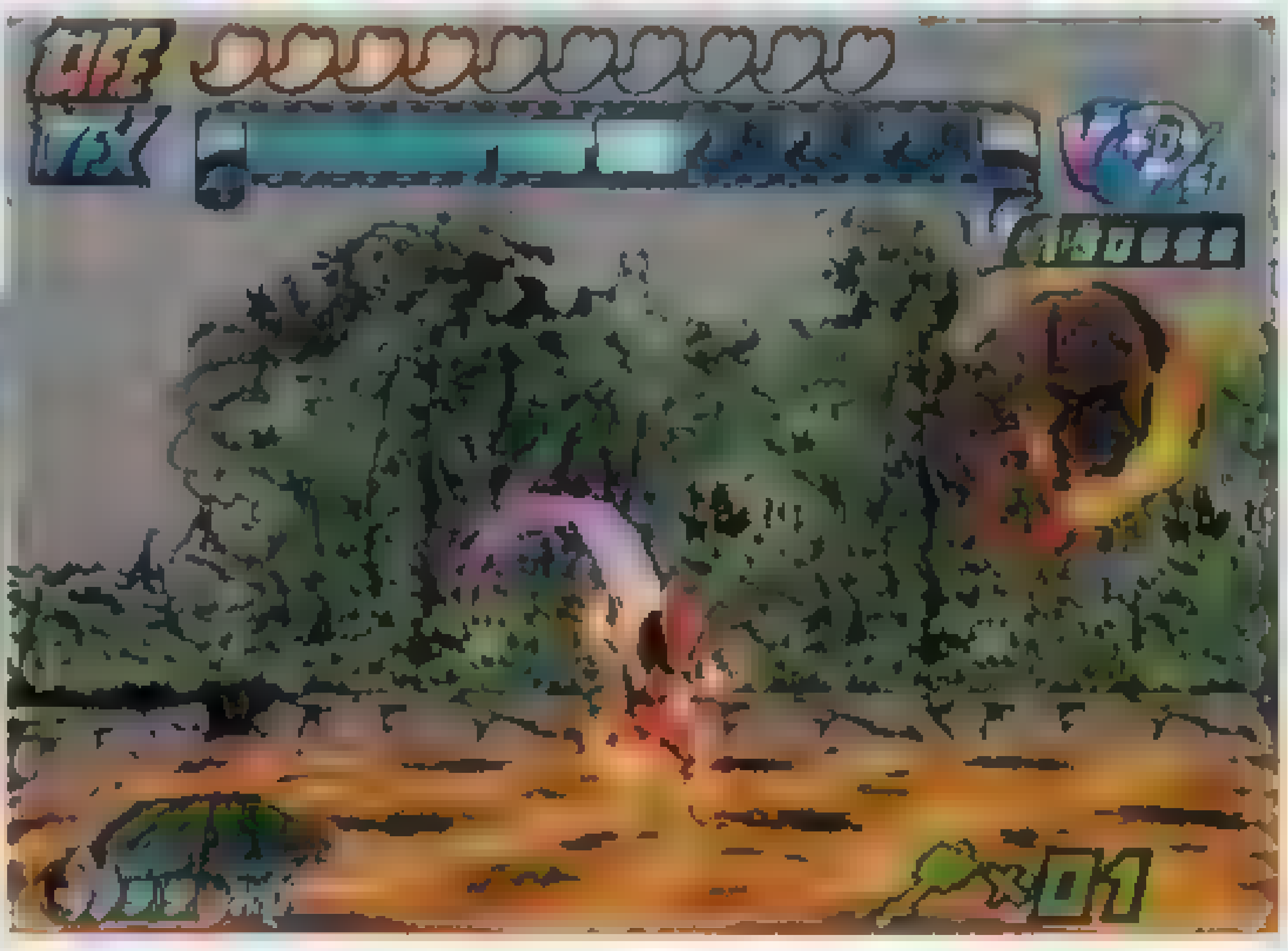
②突破熔岩地带

◀使用西尔维亚时接触到地面的熔岩就会造成伤害，这时就换成乔伊发动MACH SPEED吧！

使用MACH SPEED后浑身带有火焰

▶▲由于自身也附带着燃烧效果，因此可以无视地面上的熔岩。不愧为热血男儿！

就算是熔岩也伤了不乔伊哦！



爱的合体攻击!?

乔伊与西尔维亚不仅仅可以更换出场，从下方的图片就可以看出这点。那难道就是乔伊的秘密兵器，Six Machine的新形态吗？

用两人的爱拯救地球！

◀乔伊乘坐着巨大的大炮，举起大炮的人难道是西尔维亚，真是女强人啊！

&3DM
www.plumbook.cn

序章剧情公布

2004年秋，美国总统的女儿被一群身分不明的人绑架了。里昂为了追查她的下落而来到了欧洲的一个小山村，但不知为何，却遭到了村民们突如其来的袭击。下面我们将要看到的，便是那冲击性的袭击过程。

▶村中湖边的采矿场 看起来很宏伟的样子。

◀为了了解村中的情况，里昂独自下车开始了侦察。

▲里昂是与两名警官一同来到山村的，不过警官们不知为何不想进入村子。

▶自从里昂离开后，警官们好像一直在原地等待着他。

是同一人吗？

▲被投入湖中的警官，与前者是同一人吗？

日本期待新作 ［illegible］排行数据		
本期排名	初登场	28名
第5名	最高排名	2名

biohazard 4

在经历了六年的等待后，《biohazard4》的脚步离我们已经越来越近了。在本期中，我们将为大家介绍一下本作的最新情报及体验版的试玩感受。

biohazard4	CAPCOM	A・AVG
NGC biohazard4	预定2004年冬	日元
PRODUCER 小林裕幸	DIRECTOR & scenario 三上真司	

赶赴山村的里昂

浣熊市灭亡六年后，在《biohazard4》中，我们看到的将是围绕着袭击身为美国探员的里昂事件发生的一系列故事。本作的游戏系统焕然一新，而动作性大大增加则是本作的最大特点。这次我们将介绍的，便是欧洲新舞台的情况，以及开篇的故事。

自从浣熊市灭亡过后
已经过了六年了……

关键人物 总统的女儿

◀从楼梯上下来的阿雪莉 出现在她眼前的会是什么呢？

阿雪莉・克兰海姆

美国现任总统的女儿，20岁 目前就读于马萨诸塞州的大学。至于绑架她的人的意图目前还不明朗。在听说有人在欧洲的山村发现她的身影后，里昂便赶到了那里。

为何她的眼中有着惧意？

现场试玩感受

虽然说初看起来这次的试玩版和原本E3上展出的版本似乎毫无二致，但其实这是一个经过修正的版本。给人留下深刻印象的会扔飞刀的妇人在E3展的试玩版中并没有出现过，可增加HP最大值的黄色药草也是系列中首次出现的道具。而最令人震惊的便是那焕然一新的道具栏了，颇有一份美式RPG的风格，不过还算是比较能令人接受的。

正如三上所言，本作的动作成分大大加重，而多种多样的演出效果也令本作的观赏性大大增强，另外一个好消息便是在新的宣传影像中出现的关于“UMBRELLA”的台词了，这大概会令许多看重剧情的朋友兴奋不已吧。不过打死乌鸦竟然能得到手榴弹和急救喷雾剂等道具这个设定实在是有些恶搞……

如果操作熟练的话，那么大概不到十分钟玩家便能将这款试玩版打穿，在打穿一次后会出现HARD难度的选项，而如果在游戏中拿到30000元钱的话，便能得到一把冲锋枪以及500发子弹的奖励。（在这里友情提示一下能玩到体验版的朋友，拿到30000元的关键词是——两个电锯男）

文・卡伦

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

▼▶男子缓缓转身面对里昂，而藏在他身后的手中竟然持着斧头。

▼▶里昂被吓了一跳，但面对这突如其来的攻击他还是很快便作出了反应。

▲▶当看到里昂手中阿雪莉的照片后，男子的表情便发生了变化。

被绑架的总统之女——阿雪莉·克兰海姆

想袭击他的究竟是什么?

◀在村中的湖里有着某种巨大的生物。

智能生物?

◀▲被村长释放出来的巨人，面对里昂时会以树木和岩石作为武器，看上去似乎有着一些智能。

村中的秘密

里昂所到访的村庄有着地方独特的宗教信仰，神父也兼任着村长一职，统治着整个村庄。在村子周围的怪物，以及村长村民那异常的样子和这有什么关系吗?

这里是采矿场?

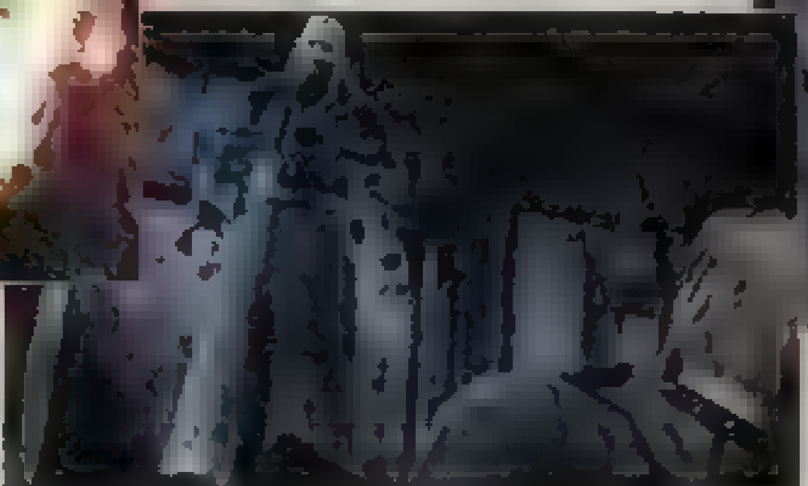
.◀在与外界隔绝的这个小村庄里有着自己独特的文化及信仰，而从采矿场的建筑我们便可以看到这一点。

▼▶左眼是假眼的村长，他那巨大的身躯令人吃惊。

独眼的村长

▼村长将里昂一下子便抛了出去，然后警告他不许再窥探村子的情况。

▲手持火把对某个东西紧追不舍的村民们。他们是在追里昂吗?



▲只用一只右手便轻松地将里昂抓了起来，村长力气的来源不免令人产生了怀疑

残留之谜

在这次公布的图片中还遗留着很多疑团，其中有很多话语都值得推敲，希望下次公布的图片能解答这些疑问吧。

◀和阿雪莉在一起的男人，他的身分目前还不明朗。

▶本作中也有着下雨的要素，这会对探索造成一定的影响吗?

◀与湖中的怪物战斗时，里昂的船是被绳子拴住的吗?

目标是里昂? 还是……

▶村子的周围都是陷阱，是专门针对里昂，还是针对所有的来访者?

展台秀

每个展台的上方都会有一个该厂商的标志物以便于让玩家在老远就能看到是哪个厂商，比如Square Enix的就是一个巨大的蓝色史莱姆，而Namco的标志性角色自然是黄色的吃豆先生了。Namco的灯光色调以粉红色为主，特别是《重生传说》的试玩区，完全就笼罩在一片粉红的温馨灯光之下。说到Namco，不得不提的就是它的SHOW GIRL，如果说要评选这次TGS上最有人气的SHOW GIRL的话，那么Namco的Showgirl当仁不让地能排到头牌，红白色调的短小精悍的露肚上装，紧身的短裤尽现SHOW GIRL的高挑身材。以笔者的亲身感受来说，就在笔者试玩《重生传说》的时候，刚好有身旁有个SHOW GIRL，在试玩的40分钟里，该SHOW GIRL就没有休息过，有无数玩家上前要求拍照，并且让她摆出各种不同的姿势，在短短的一分钟里闪光灯闪烁的次数都不会下于10次，而Namco的工作人员丝毫不逊色于这些SHOW GIRL，他们都时常陪伴在试玩的玩家身边对其进行指导。

Namco这次着重宣传的游戏有《铁拳5》、《重生传说》、《世界传说 换装迷宫3》、《皇牌空战5》、《慢性死亡 尼娜威廉姆斯》。《铁拳5》展出了试玩台，每台试玩台最多只能胜5局，这也是为了让更多的玩家玩到这款"神作"。《传说》一直是Namco的重头，这次更是开展了"仙乐日"、"重生日"这些特别活动。活动中，《传说》系列的制作人吉积信到场进行脱口秀，并且请来了两作《传说》中的声优与玩家进行面对面的交流，未到场的声优也通过录像向广大玩家问好，可谓火爆异常。新的两作《传说》的试玩也是人气冲天，排队等90分钟是常有的事情。总的来说本次Namco显得很中规中矩，光是用它那几款大作就足以砸翻一帮人了。（笑）（文/邪魔天使）

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

www.plumbook.cn

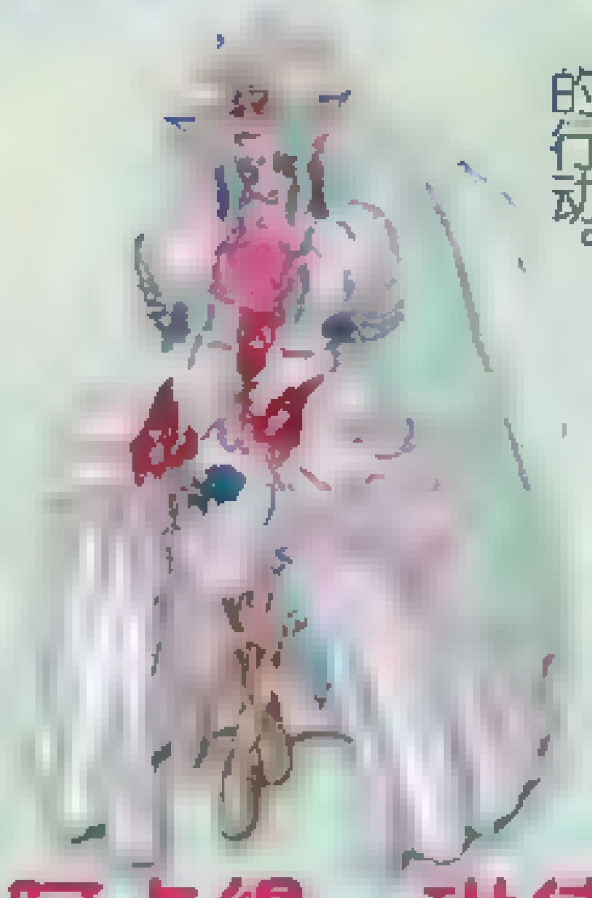
Tales of Rebirth
テイルズ オブ リバース

本周为大家介绍掌握着故事关键的人物，兽人族的女王阿卡缇！并且在“《传说》系列”中大家已经非常熟悉的对话画面，和战斗的队列设定等也将在这里公开介绍。

重生传说	Namco	RPG
PS2 テイルズ オブ リバース	预定2004年12月16日	日版
对应周边未定	价格未定	

本次的焦点请大家关注新的角色和对话场面！

介绍的第8位角色是卡雷基亚的女王阿卡缇。从她的外表可以看出是个卡朱玛的年轻女性。接下来介绍的是使用了高画质CG的对话场面。最后讲解一下本作战斗系统的特征。



阿卡缇・琳德芙罗

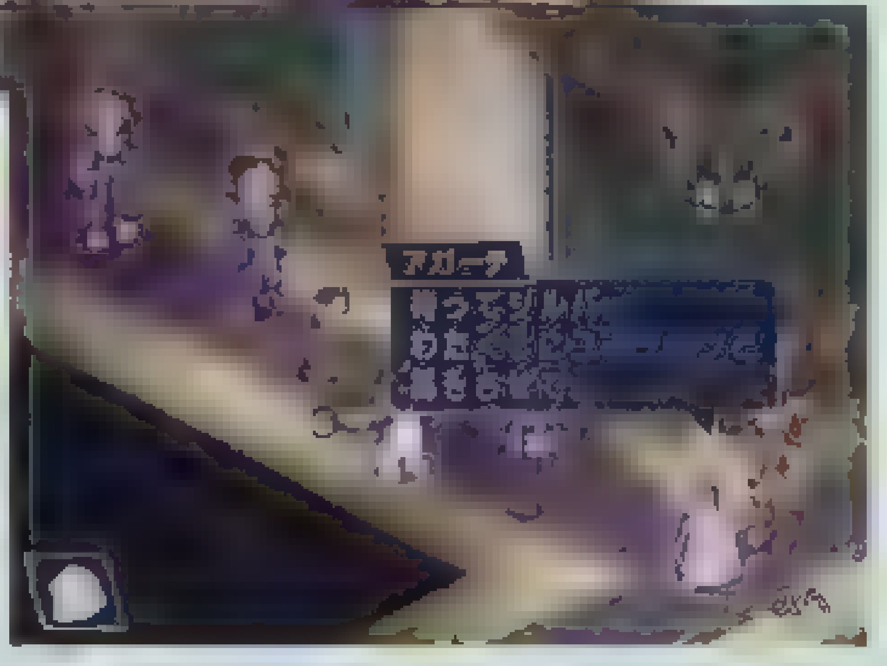
年仅20岁的卡雷基亚年轻女王。是个不懂世事的大小姐，所以经常作出一些让周围人都为之慌张的行动。

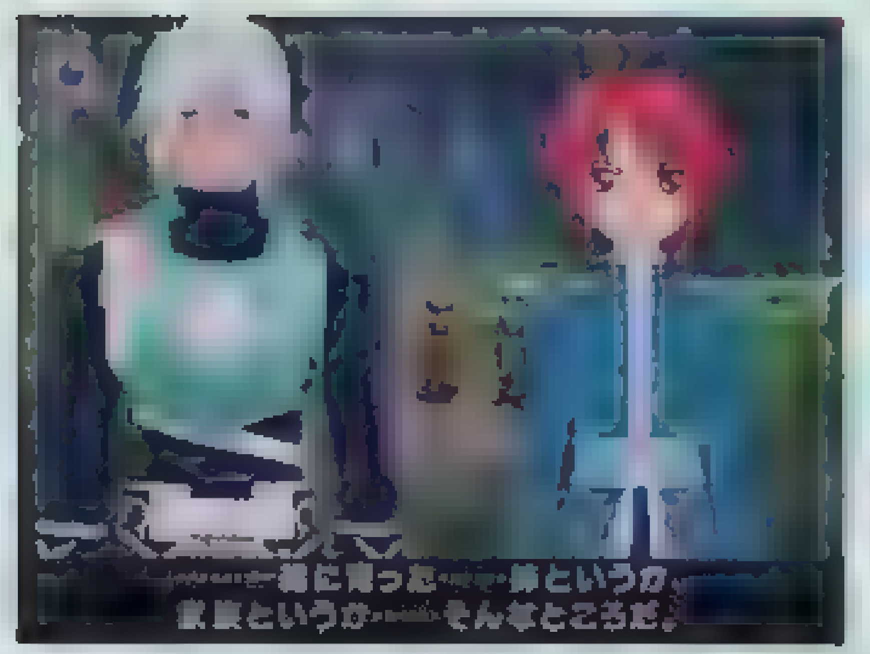
◀和维格相遇期间的对话。找克雷雅有什么事吗？

▼外表美貌且散发出高贵的气质，感觉上非常象女皇　但……

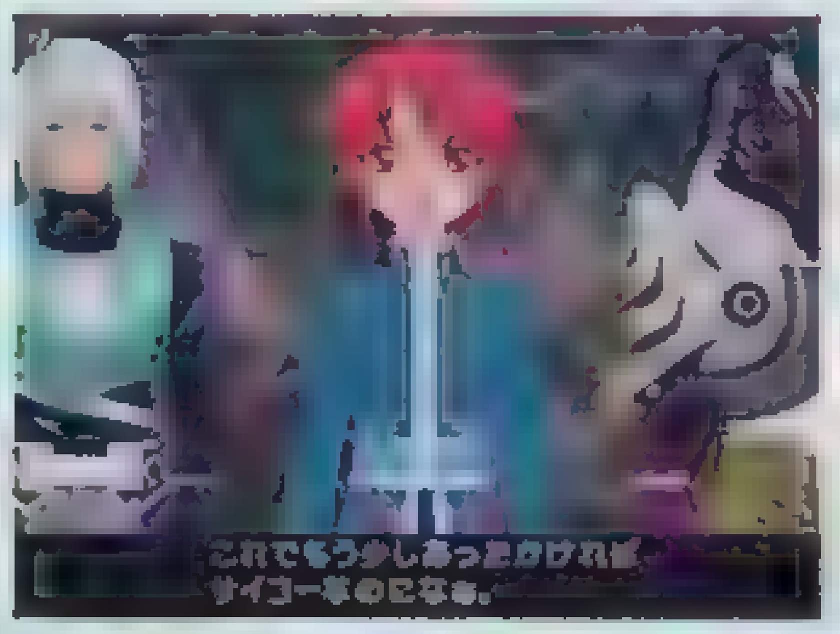
▶她对尤金抱有着非常复杂的感情。

◀深入接触后会发现她实际上是个非常顽皮的女孩。





▲追问和克雷雅关系的问答，维格很直率地回答了。



◀被安尼的话说得哑口无言的迪催。

对话场面

在对话场面中会出现角色的声音和表情CG，得到游戏要点的情报。在展现角色的个性的同时也拥有很多令人愉快的内容。

▲▶这些是在斯鲁兹村的对话。马奥那孩子一般的感想姑且不管，尤金的话可是决定着今后一行人的行动。

◀虽然是个热血汉，但偶尔也会露出认真的表情。

▼左下力量方块旋转速度越快，遇敌率就越高。

主要声优发表！

主要角色的配音阵容终于发表了！他们都是名人，大家一定能够想象出他们的声音。

维格　桧山修之
代表作：飞影(幽游白书)，狮子王凯(勇者王ガオガイガー)，日向小次郎(天使之翼)等。

克雷亚　安田未央
代表作：橘惠美(心跳回忆3)，杉蒂(激战)，莫(冷战)等。

马奥　渡边明乃
代表作：早苗八岛(花右京女佣队 LaVerte)，吕布(一骑当千)等。

尤金　石冢运升
代表作：藤原文太(头文字D)，オーキド博士(口袋妖怪)等。

安尼　矢岛晶子
代表作　野原新之助(蜡笔小新)，田村绘理子(偶像传说绘理子)等。

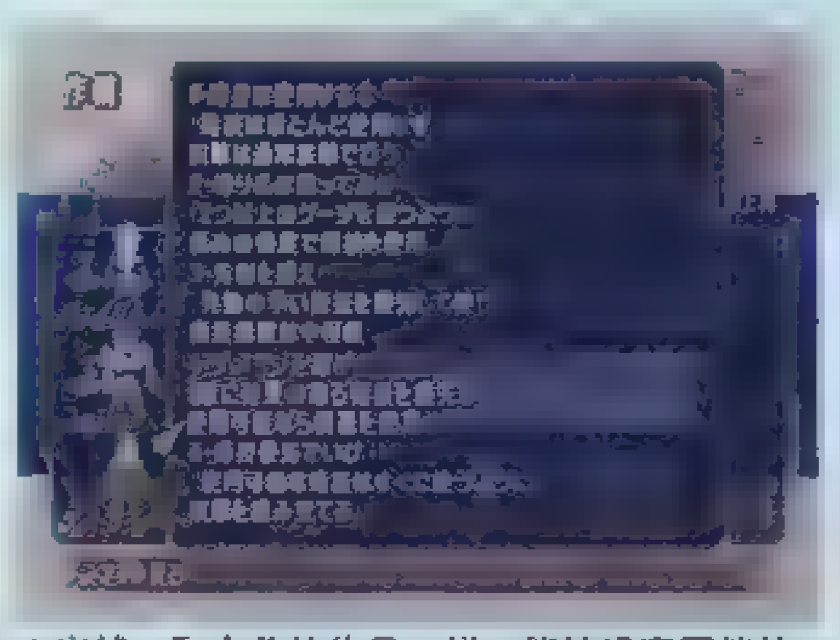
迪崔　山口胜平
代表作　犬夜叉(犬夜叉)，工藤新一(名侦探柯南)，乌索普(ONE PIECE)等。

希鲁妲　大原沙耶
代表作：本条蕾娜(光与水的女神)，拉克威尔(废弃公主)等。

阿卡缇　篠原惠美
代表作：水野真琴(美少女战士)，水野蓉子(圣母在上)等。

《重生传说》的战斗系统解说！

本作的战斗系统采用了系列中从未有过的“三线式”。将同伴配制在三线的不同地点，会使战斗能力产生差异。同时，相邻的角色之间会产生让防御力上升的支援效果，使同伴间的综合能力产生很大的变化。下面以实际的例子来讲解一下队伍的配制。



▲当然，和之前的作品一样，能够设定同伴的作战倾向。

1 直列邻接

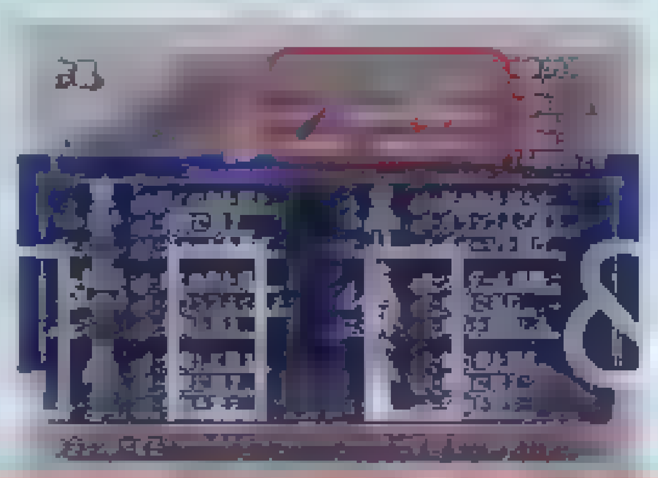
将角色配制在同一线上相距2格的队列。面对敌人时前方的角色对术的防御力会有所提升。而后方的角色则会提升防御力，是注重防御的对型。

◀和频繁使用攻击系法术的敌人作战时，就能发挥其[illegible]力了。

2 直列支援

在同一线上角色相距一定程度排列的话，前方角色的攻击力会上升，而后方角色的防御力上升。

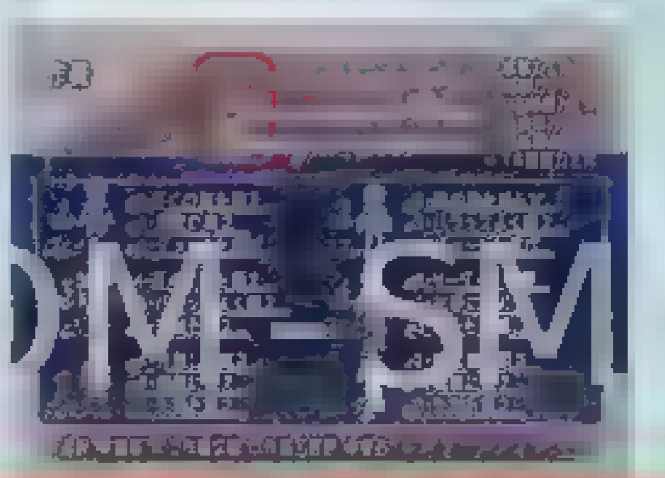
▶前方角色进行攻击，后方角色进行支援，是力量的队列。



3 并列邻接

当角色配制在2条线呈上下连接时，并列的角色便会拥有HP回复力上升的效果。

▶对于想要攻击全部敌人的玩家来说，这个队形能够使用很久。



www.plumbook.cn

最后的同伴是一位谜之女占卜师！

《重生传说》(以下简称《重生》)最后一名同伴公布了，那就是这次要为大家介绍的这名成熟的女占卜师！这位名叫希尔达的女性给人一种成熟的感觉，知性、能力都很高，战斗时是可以信赖的同伴，不过她的嘴很厉害，出言讽刺是经常的事情，看来她的人生是与充满温情的友爱是无缘的。关于她的过去并没有说多少，是一个被许多谜团所包围的女性。

希尔达·兰布琳 Hilda Rhambling

年龄	21岁
种族	人类
身高	168cm
体重	48kg
CV	大原さやか

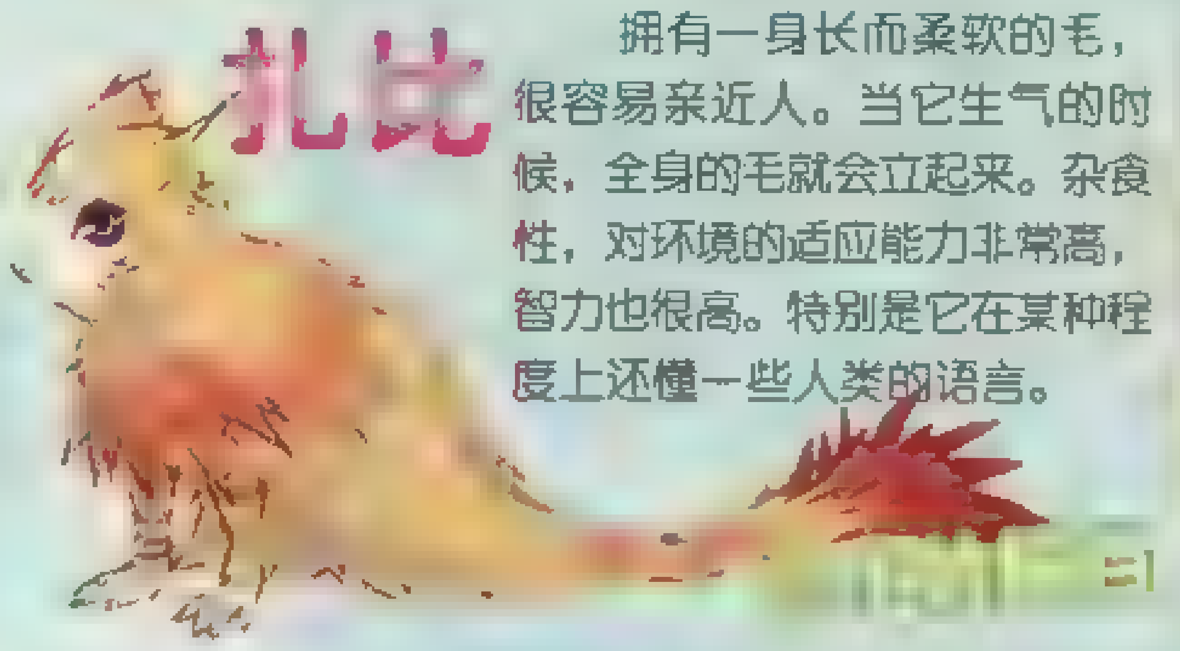
充满了妖艳氛围的妙龄美女，职业是占卜师，其占卜的技术非常了得。也许是由于职业的缘故，她的塔罗牌一般是不离手的，而这些塔罗牌也是她进行商业买卖的道具。在战斗时，这些塔罗牌又成为了她最得力的武器，其锋利的边缘就像刀片一样能够将敌人切得粉碎。她的性格就像其外表给人的感觉那样，是个冷酷充满知性的人，对于敌人她毫不留情，为了达到目的不择手段，而且对于敌人以外的人，她也经常出言讽刺。

▲对于迪崔的失言，希尔达毫不留情对其进行了严厉的指责。

▲正在进行战斗的希尔达，她很有可能是我方的精灵召唤士哦。

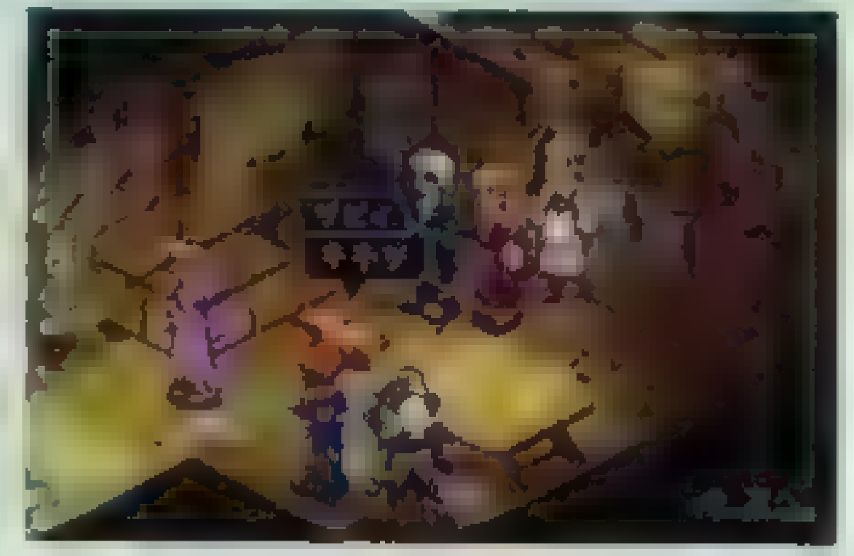
※战斗成员以外的同伴大公开！※

在《重生》中，包括主人公维格在内，参加战斗的成员一共是6人。而只要熟悉"《传说》系列"的玩家都应该知道，在《传说》的作品中不乏一些可爱的小动物型的宠物型角色，比如《永恒》里的库奇、《仙乐》中的诺伊修等。在《重生》中就有一个可爱的小宠物，那就是女主人公克莱尔所养的扎比，另外一个是外表看起来像青龙的被称为"圣兽"的夏奥鲁恩，这两个小家伙在游戏中可是有很重要的戏分哦。



扎比

拥有一身长而柔软的毛，很容易亲近人。当它生气的时候，全身的毛就会立起来。杂食性，对环境的适应能力非常高，智力也很高。特别是它在某种程度上还懂一些人类的语言。



▲跟克莱尔一样，扎比对维格也非常亲近，不知道它会不会爬到维格的肩膀上。

夏奥鲁恩

◀夏奥鲁恩的口气很像一个好奇心旺盛的少年，很轻易地就和维格他们交流上了。

掌管构成卡雷吉亚世界的6元素中"水元素"的圣兽，看上去给人的感觉像是青龙。在对应6元素的圣兽中，它的年龄是最小的，所以自由、活泼、好动，并且对人类很感兴趣，经常出现在维格的面前。作为圣兽，它有着超越人类的智慧，并且体内所隐含的力量非常强大。不知道在游戏中维格他们会不会乘坐这个圣兽周游世界。

▲夏奥鲁恩初次登场时的画面。游戏中的动画非常流畅，这个场景充分体现出了圣兽那种带有幻想色彩的美丽情景。

现场试玩感受

也许因为9月24日是只对应媒体开放的日子，所以笔者在《重生》的试玩区几乎没有看到多少人，空着的试玩台比比皆是。一开始工作人员还贴上"试玩5分钟"的标识，但过了大约一分钟就改成了"试玩10分钟"，接着又换成了"试玩15分钟"，最后看到实在没人就直接告诉笔者，随你玩吧，直到下一个来试玩的人为止。但可惜的是，笔者试玩了40分钟，玩了3遍还是没有下一个来试玩的人……不过第二天对一般玩家开放后就不一样了，笔者再也没排上队……(－_－b)

OK，废话少说，还是让我们进入正题吧。《重生》给人的第一感觉就是这一定是做《宿命2》那个小组的作品，风格太像了。但是比起《宿命2》而言，重生有很多进步的东西。首当其冲的当然就是游戏画面。与《宿命2》马赛克满天飞相比，《重生》没有一点马赛克，画面干净清晰无比，将2D画面的美感发挥到了极至！在大地图画面上增加了一个"发现物"的设定，只要走到某个地点就会发现一些特殊的道具，这也许是以前地图宝箱的一个变形吧。至于大地图的行动和《宿命2》是一样的。

接下来就是最重要的战斗。《重生》放弃了TP的概念，采用的是"力量槽"，四个方向键对应了四个必杀技，发出必杀技需要力量槽蓄满，而且技的不同力量槽蓄的速度也不一样，一般而言等级比较低的技力量槽蓄得比较快。反之，等级高的必杀技就蓄得慢一些。

以前我们介绍过，《重生》采用的是三线战斗，可能有玩家认为三线那岂不是很麻烦？其实不然。战斗中按下攻击键后，角色是自动锁敌的，攻击的都是最靠近自己的那个敌人，并且不管那个敌人在哪条线上，我方角色都会直接冲过去。如果想切换目标就按R1键，长按后画面会暂停，此时用方向键选择攻击的目标，如果轻按R1键的话就会将目标锁定在离操纵角色最近的那个敌人身上。如果想换线的话就按↑↑或↓↓来切换，跳跃是R2。在力量槽旁边还有一条"Rush槽"，这条槽在TGS之前一直没有提到有什么作用，而在TGS的试玩中就介绍了这条槽的作用。在战斗中按↑/↓+□就是增减这个槽，同时角色处于蓄力状态，不过不蓄力这个槽也是越打越高的。处于蓄力状态的角色是不能防御的，但是有的敌人Rush槽越高它的防御力就越高，所以这时就要用↓+□来降低Rush槽；而有的敌人则是Rush槽越低防御力越高，所以就要用↑+□来提升Rush槽。

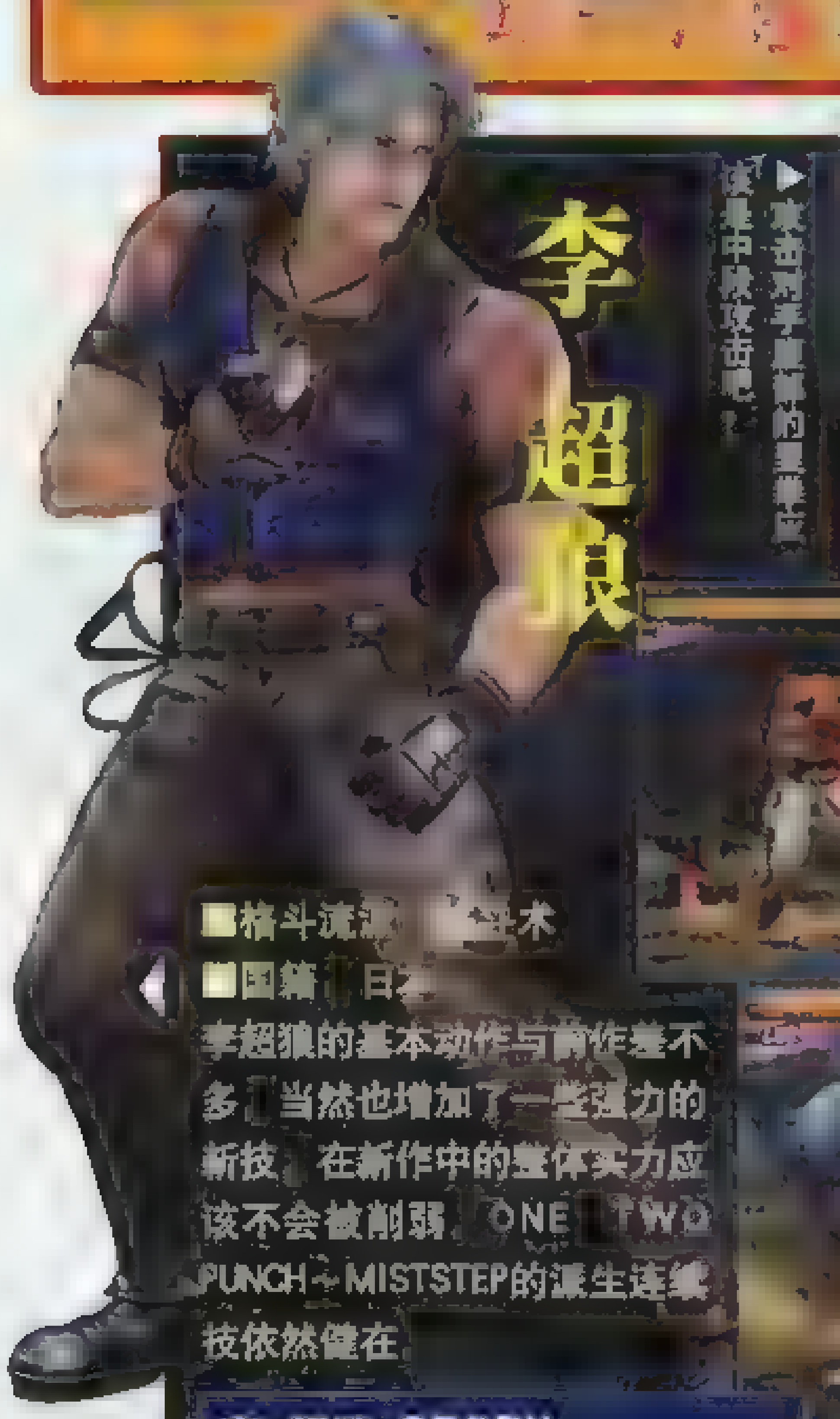
"《传说》系列"中的Skit对话向来是经典，《重生》当然也不例外。其形式与《仙乐》一样，出现Skit时会在左下角提示，按SELECT键就能看了，而表现手法则和《宿命2》一样，都是大半身的精美图画。另外，游戏中的人物相貌与原画有那么一点不同，总的来说游戏中的人物比原画的都要好看，这是值得欣慰的地方(爆)。至于试玩的剧情，一开始维格就和马奥打了一仗，接下来马奥用火魔法将被冰冻住的克莱尔救了出来，之后就是全员集合，让人觉得一头雾水，看来只有等正式发售才能了解事情的真相了。

铁拳5 TEKKEN 5

铁拳5 | Namco | FTG
ARC

自今年E3展Namco公布其王牌作品《铁拳5》以来，几乎每个月都会公布不少的新情报。而这一次登场的角色是"银发贵公子"李超狼和"超级警察"雷武龙，另外会追加介绍首次公开的两个十分特别的场地，并会对TEKKEN-NET的手机网络服务功能进行详细的介绍。最后当然是本次TGS展上《铁拳5》的试玩感受，"铁拳FANS"必见！

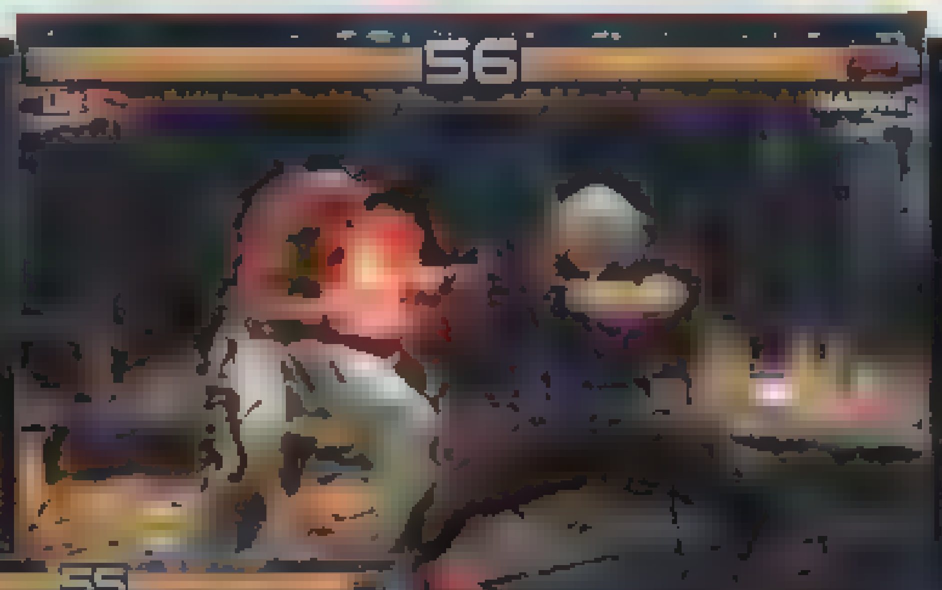
李·超狼与雷·武龙之完全设定CG大公开!!



李超狼

■格斗流派 截拳术
■国籍 日本

李超狼的基本动作与前作差不多，当然也增加了一些强力的新技，在新作中的整体实力应该不会被削弱，ONE TWO PUNCH～MISTSTEP的派生连续技依然健在。



▶攻击对手腹部的里拳反该是中段攻击吧？

从里拳开始的连续技攻击

◀这便是十分帅气的回旋踢，看起来威力也丝毫不错哦！

炸裂般的回旋踢

▲单发的足技攻击，在本作中，其他角色也追加了不少这种空隙很小的下段技。

李超狼 STORY

李超狼是三岛平八的养子，同时也是他的竞争对手。

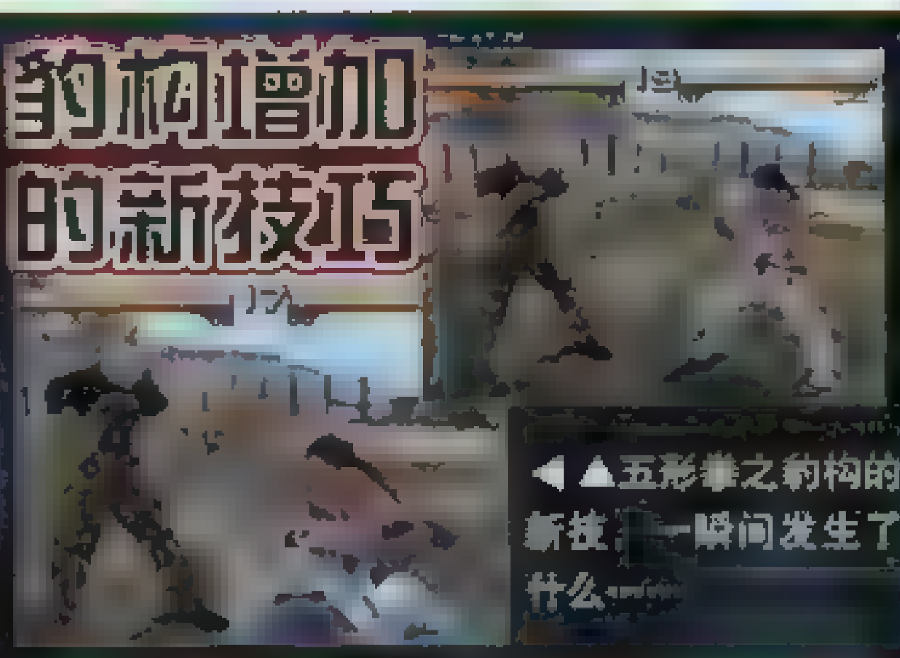
为了打倒平八，李超狼曾乔装参加"The King of Iron Fist Tournement 4"大会，最后败在了本应该死了的一八的手上。

在传出了平八的死讯后，李想趁机夺取三岛财阀，但不知什么人已经将三岛财阀的控制权握在了手中，得知这一消息后，李异常气愤："是谁？难道又是一八吗？为什么每次这个家伙都要妨碍我……"

1个月后，李得知"The King of Iron Fist Tournement 5"即将召开的消息，便毫不犹豫地前往会场。

"一八……多年来的怨恨，我们就来个了断吧，这一次我一定要把三岛财阀抢到手，走着瞧吧！"

豹构增加的新技巧



◀▲五形拳之豹构的新技，一瞬间发生了什么……

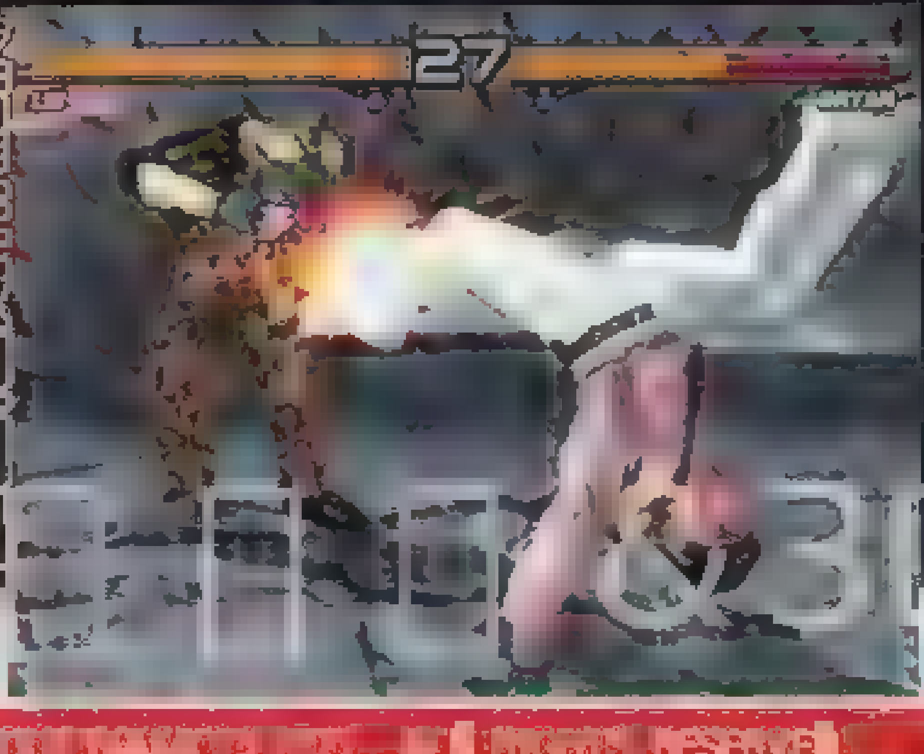
突击一闪！

◀一招强力的中段突击

能屈能伸！

▼▶侧立后左右脚交替攻击的新技。

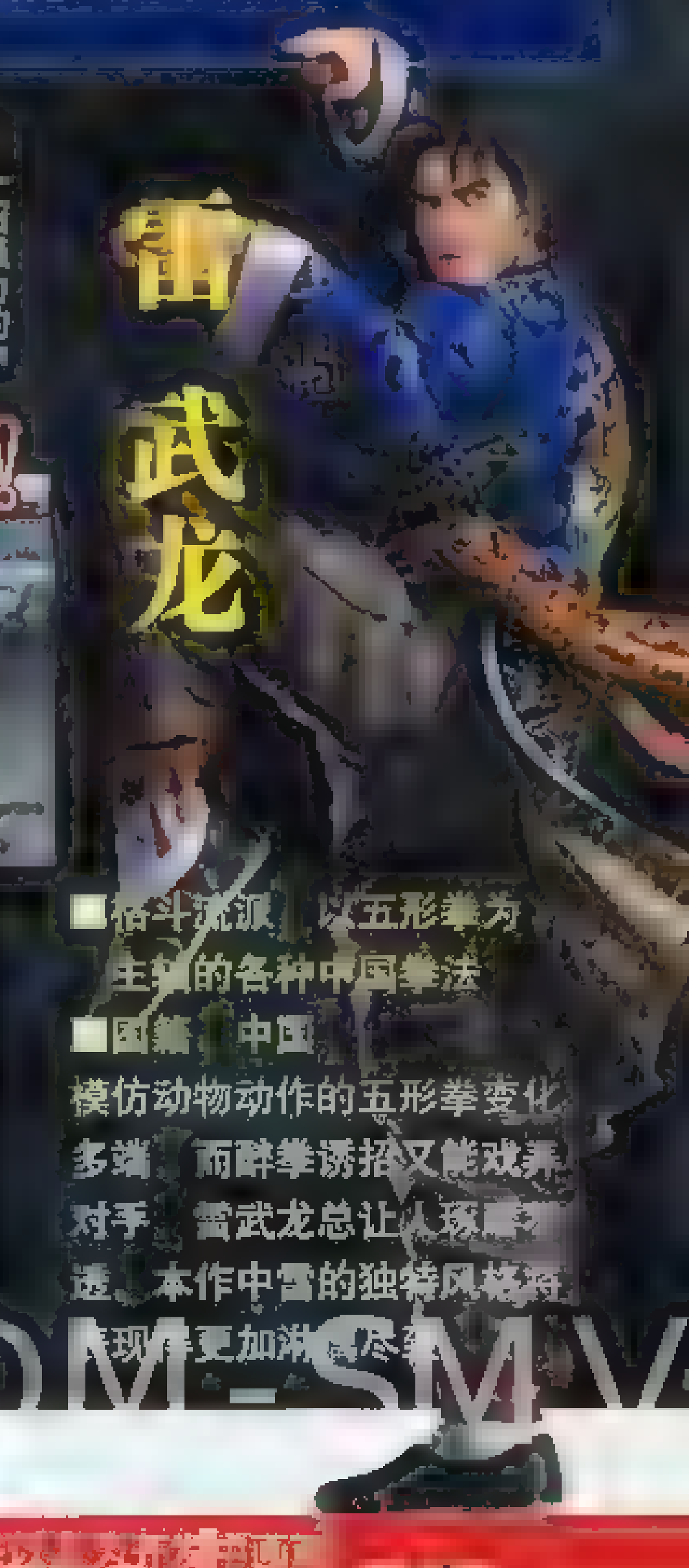
这是卡波卫勒吗？



雷武龙 STORY

雷武龙是一名有着"超级警察"美誉的优秀的香港国际刑警。

在The King of Iron Fist Tournement期间，破获了大量犯罪组织的雷武龙再一次被授予了"超级警察"的称号。与此同时，在中国各地发生了很多道场被人踢馆的恶性事件，这引起了雷的注意。因为不少道场的馆主雷都认识，所以调查此事件更是义不容辞。正当雷全力缉捕凶犯的时候，犯人却突然从中国境内消失了，雷也失去了头绪。没多久，雷接到来自日本的线报，在日本也发生了类似的事件，犯人的下一个目标很可能是The King of Iron Fist Tournement，于是雷便专程前往日本，希望能在会场上将其捉拿归案。



雷武龙

■格斗流派 以五形拳为主的各种中国拳法
■国籍 中国

模仿动物动作的五形拳变化多端，而醉拳诱招又能戏弄对手，雷武龙总让人琢磨不透，本作中雷的独特风格将表现得更加淋漓尽致。

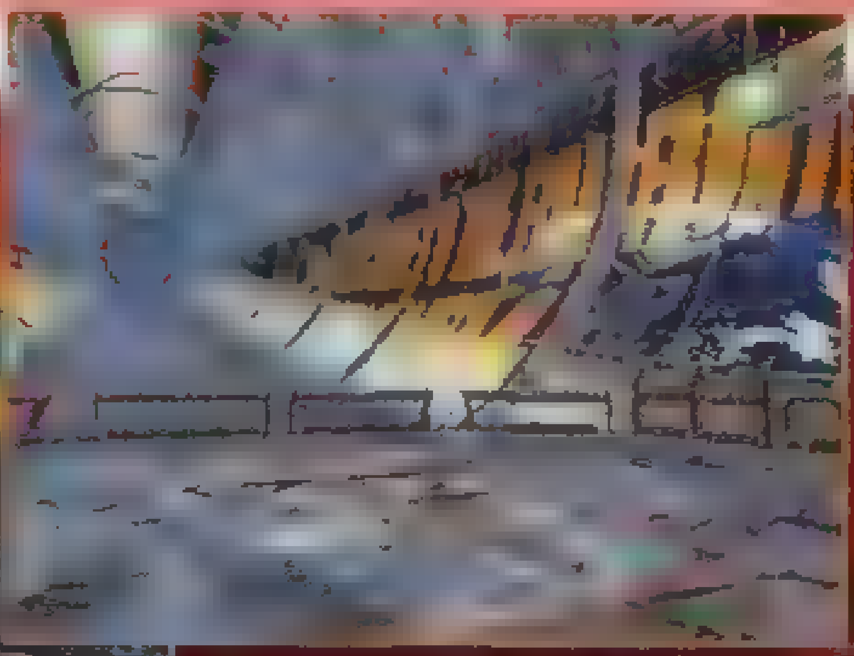
www.plumbook.cn

NEW STAGE

未公开场地首度披露！

在《铁拳5》中，既有周围是墙壁的场地，也有无限场地，因此场地的设计非常要求，这次会首度披露卫星场地和里街场地，两个新场地的原画也将一并公开，两个场地中都有栅栏一样的障碍物，好好利用对战斗将是十分重要的。

▼▶卫星外壁上的电光霓虹灯上写着"……FINAL FRONTIER"等字样



外面是地球吗？

卫星场地

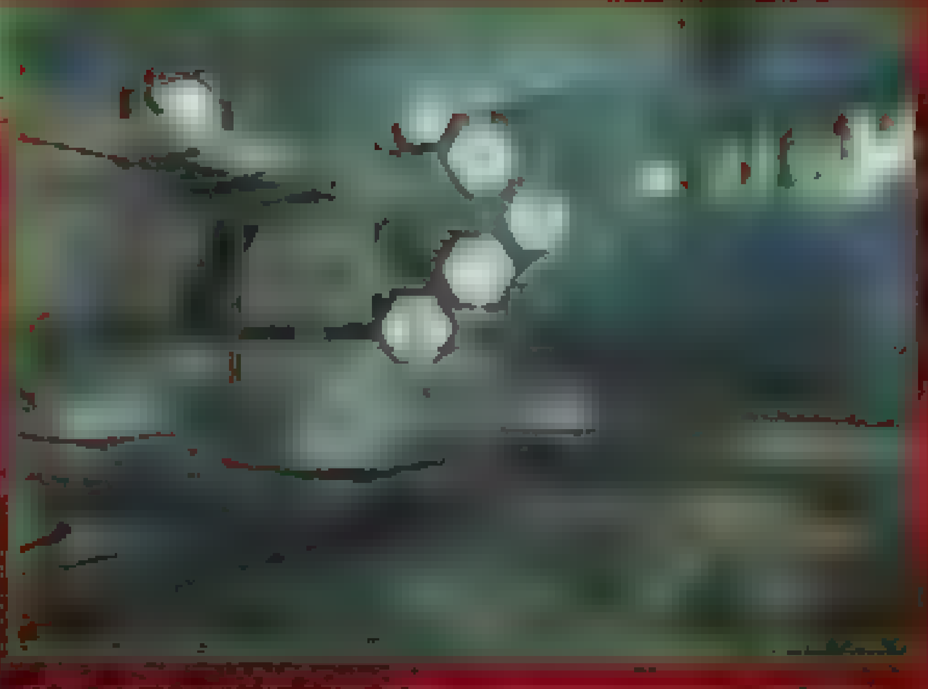
如同某个机器人动画(高达)中描绘的卫星基地那样的场地，到底卫星是真的飘浮在宇宙中的还是只是个虚拟世界，那就不得而知了。

场地原画初公开！

从原画设定中可以看到这个场地是由很多管道支撑起来的，如此看来更像是由电脑虚拟而成的景象。

里街场地

很有中国唐人街气氛的里街场地，在霓虹灯上可以看到中文和韩文的标语，这应该是雷武龙的主场吧？



◀▲在场地深处可以看到一些栅栏和阶梯，难道角色是可以越过去的吗？[illegible]

给人以阴森而又危险的感觉

场地原画初公开！

原画表现的气氛颇为热闹，给人一种灯红酒绿的感觉，背景中则是一派高楼林立的繁华景象。

热闹中也有一种冷清

自由设定的角色造型公开

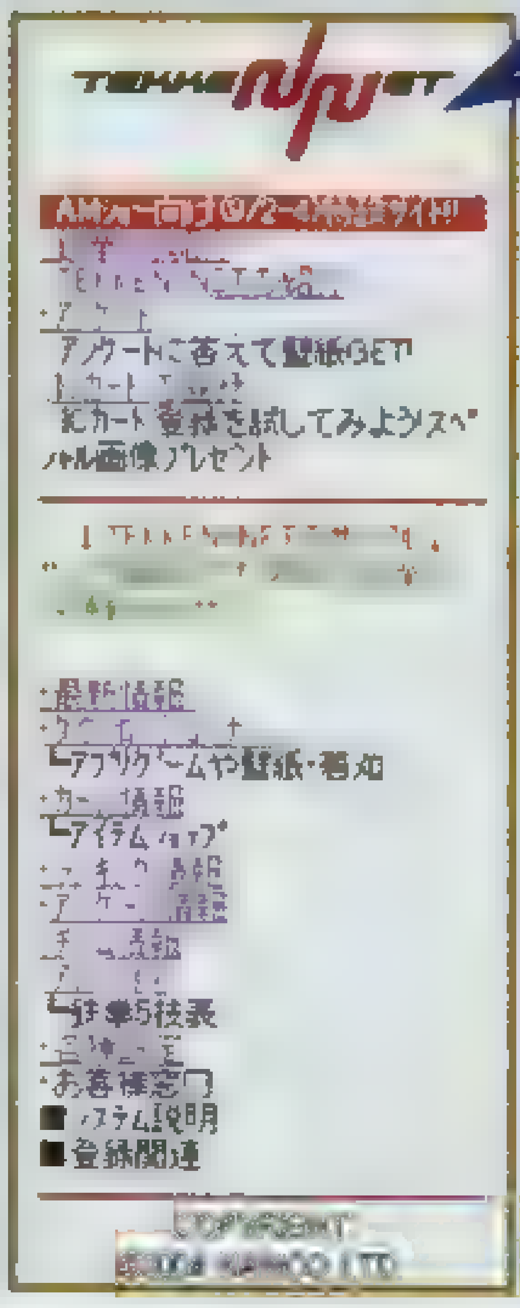
让我们来看看李和雷自由设定之后的服装造型吧，之前就曾提到过，本作中每个角色都有一些十分夸张的装备道具，这里的两个造型还不是很怪异，请注意雷的发型，这可是他《铁拳2》中的发型哦，想必这样令人怀念的设定，是为了引起系列忠实FANS的共鸣吧，对于道具的丰富程度真是充满了期待啊！

▲与染成了蓝色的头发相比，腰间的配剑更引人注意

▲复古的发型，还有《铁拳3》中的那把扇子，果然够怀旧

TEKKEN-NET包含的8种服务内容全介绍

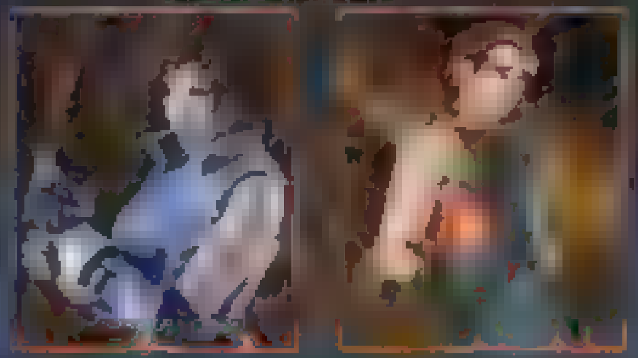
《铁拳5》对应磁卡与手机的网络服务已正式命名为TEKKEN—NET。TEKKEN—NET已经公布了手机上的管理页面，无论是角色的自由设定的情报管理，还是其他的网络管理，都可以通过手机来实现。虽然中国的玩家并不能享受到《铁拳5》的网络服务，但是依然可以了解一下其丰富的服务内容。



特设手机网页中已经确认的8大服务项目！

1 最新情报
TEKKEN—NET的主页更新与历史更新情报，都可以在这里迅速了解，不过因为主页还在建设初期，现在还没有什么新情报的更新内容。

2 下载专区
不光是《铁拳》相关的壁纸、手机铃音可供下载，还可以下载TEKKEN—NET原创的迷你游戏，甚至是Web GAME，现在还在建设中。



3 磁卡情报
可以确认玩家所持IC卡的基本情况，包括FIGHT MONEY(类似网络货币)、获得点数、所属队伍、角色所[illegible]

4 排名情报
包括角色的全日本排名、地区排名、赛区排名，均可以随时确认，除了通常的排位情况调查，还可以了解[illegible]

5 街机情况
可对全日本设置有《铁拳5》的街机店铺进行查找，十分方便的功能，在某个游戏中心登陆之后，还可以查看[illegible]

6 队伍情报
玩家间可以组成团队，在这项功能中就可以实现，这里可以设置队名，还可以查看队友们的成绩得分等情况，队伍规定人数不详。

7 数据情报
可以在这里了解自己在对战中使用较为频繁的是哪些技巧，以及其他一些与玩家自己有关的情报，另外还可以查看角色的[illegible]

8 各种设定
可以设定玩家的名字，以及出场及胜利时的台词，也可以在留言板上留言，对于自己的各项资料是否要[illegible]

现场试玩感受

本次TGS上，Namco的展台提供了两台《铁拳5》的街机试玩台，可能是9月2日至4日的AM SHOW上，《铁拳5》已经展出过了，所以Namco对于《铁拳5》的试玩情况有些估计不足，两台街机面对滚滚人流，显然有些杯水车薪。尽管采用了负者下场、胜者最多连胜5局的试玩规则，不过很多玩家都要排上1小时的队才能玩上2分钟，真是执着啊！《铁拳4》斗剧2004亚军垂乳严龙也前来试玩，不过在连胜5局后被工作人员清出了场。(笑)胜负师实际试玩了六七局，在旁观看了数十局，对《铁拳5》有了比较直观的了解。因为采用了新基板，游戏的动态画面颇为强悍，要比网络上的静态图片更有说服力。虽然声光效果一流，不过角色一倒地板必碎的效果却有些夸张了。操作方面保持了"《铁拳》系列"一贯手感，系统方面与前作相比有了比较多的改变，除了之前介绍过的，还发现拆解指令投时会有一些特别的动作，还是比较酷的。因为11月街机就要正式推出，游戏的完成度已经非常高，除隐藏角色外，其他角色都可以选用，但因为试玩者大多靠的是对系列旧作的理解在试玩，因此没能让人对新系统、新技有更深刻的理解，这一点比较遗憾。《铁拳5》究竟进化到了什么程度，可能要在游戏发售一段时间后才能找到真正的答案。

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR

文 沙罗

基本操作

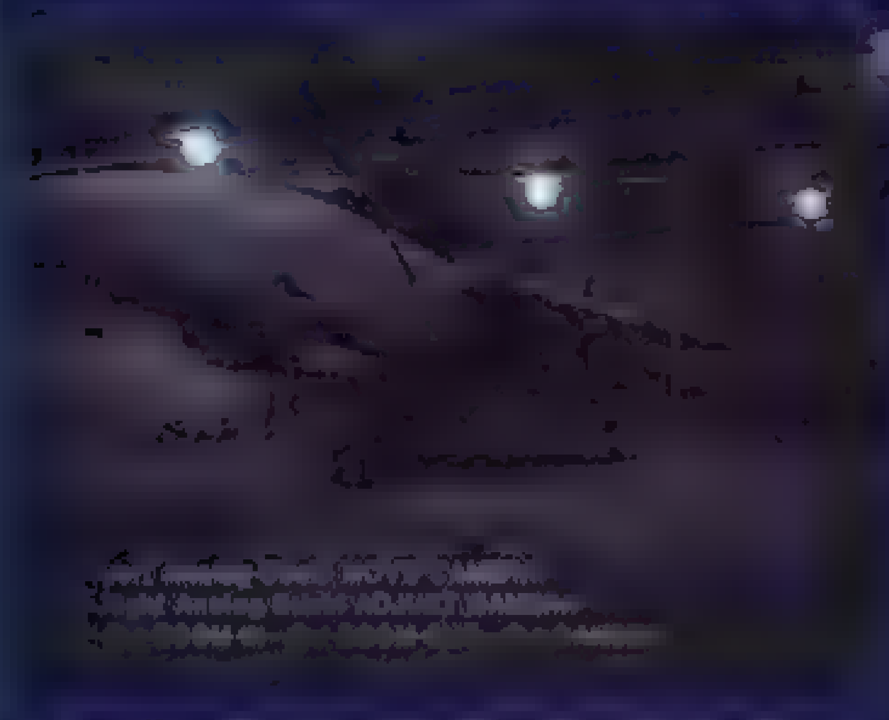
十字键	对友机下达指令	×	机枪
上	攻击	SELECT	切换普通导弹与特殊武器
下	掩护	START	暂停
左	散开	L1	减速
右	切换特殊武器	L2	左横移动
△	切换锁定目标	R1	加速
□	放大雷达地图显示	R2	右横移动
○	发射导弹	R3	观测各个视角　按下时切换视角

皇牌空战5 未颂的战争	Namco	STG
PS2	ACE COMBAT5 THE UNSUNG WAR 预定 2004年10月21日	日版
		6800日元
	对应周边 未定	推荐玩家年龄：全年龄

原本只有多边形和GOUKI二人在E3上玩过本作的体验版，不过美国出版的PS官方杂志却把最新的试玩版送到了我们眼前——它的出现，令编辑部内无数个深藏不露的"空战FAN"暴露了"本性"。当然这也充分说明了该系列作品在大家心目中不可动摇的地位。虽然体验版只有极为简单的一个关卡，不过也足够让我们体验到新作的基本系统了。下面，就请大家随我一起往下看吧。

机师登录

在游戏开始之后，画面就会直接来到选择战机的部分。在体验版中，我们只能够驾驶F-14A以及F/A-18E这两种机型。有趣的是，这两种机型在机库中都各自拥有4架，正好对应我方的4人小队——也就是说，在本作中玩家除了要给自己控制的机师选择驾驶的战机外，还要给同小队的3位队友选择出战的战机。这里，让我们对照游戏画面来加以说明吧。



▲在选择战机画面时，按下□键还可以从任何角度自由观赏飞机的造型，这点十分方便。相信本作中收录的飞机数量将会比以往任何一作都多，能够通过游戏观察到全世界各种战斗机的每个细部面貌，想必也是一件非常令人激动的事情吧。

1.该机型的机体数量。这里共有4架，也就是说刚好能够让一个4人小队全部驾驶该机型出战。

2.机体的能力参数。本代似乎是取消了以往的条形能力显示，变成了更加精确的数字显示。

3.机体的装备武器。有普通的导弹以及特殊武器两种，其中特殊武器是可以进行更换的，不同的种类，效果也不同。

4.我方的4人小队。第一位是玩家控制的机师，后面三人都是小队队员。

在选择战机时，玩家需要一一为4位机师安排驾驶的战机，当然了，4个人可以驾驶不同的机体，即使你要编制一个多机型的混合小队也没有关系——前提是如果你拥有这些飞机。

战斗部分

体验版的战斗是比较令人遗憾的——不仅只有一个关卡，而且这一关是不能打过的。难度相对而言也非常简单——战斗的内容十分明确——只需要将不断出现的敌人击落即可，当游戏的限定时间结束时，体验版的内容也就结束了。

1.得分。由于是体验版，所以我们暂时还不知道分数到底有什么用，不过估计会跟战斗后的评价、奖金和官阶等有关。

2.限制时间。在体验版中，一开始时的限制时间是7分钟，当时间倒数完毕后，游戏宣告结束……

3.速度。飞机当前的飞行速度。

4.高度。飞机当前的海拔高度。

5.友机指令。可以看到当前对友机下达的指令，利用十字键可以更换命令。

6.雷达。以自机为中心显示周围的情况。

7.机体数据。GUN为机枪数，MSSL为导弹数，SAAM是特殊武器数，DMG是机体损伤度。

▲某些敌机装载有反导弹装置，靠近导弹这种战机时就会自动变向。相信本作中收录的飞机数量将会比以往任何一作都多，能够通过游戏观察到全世界各种战斗机的每个细部面貌，想必也是一件非常令人激动的事情吧。

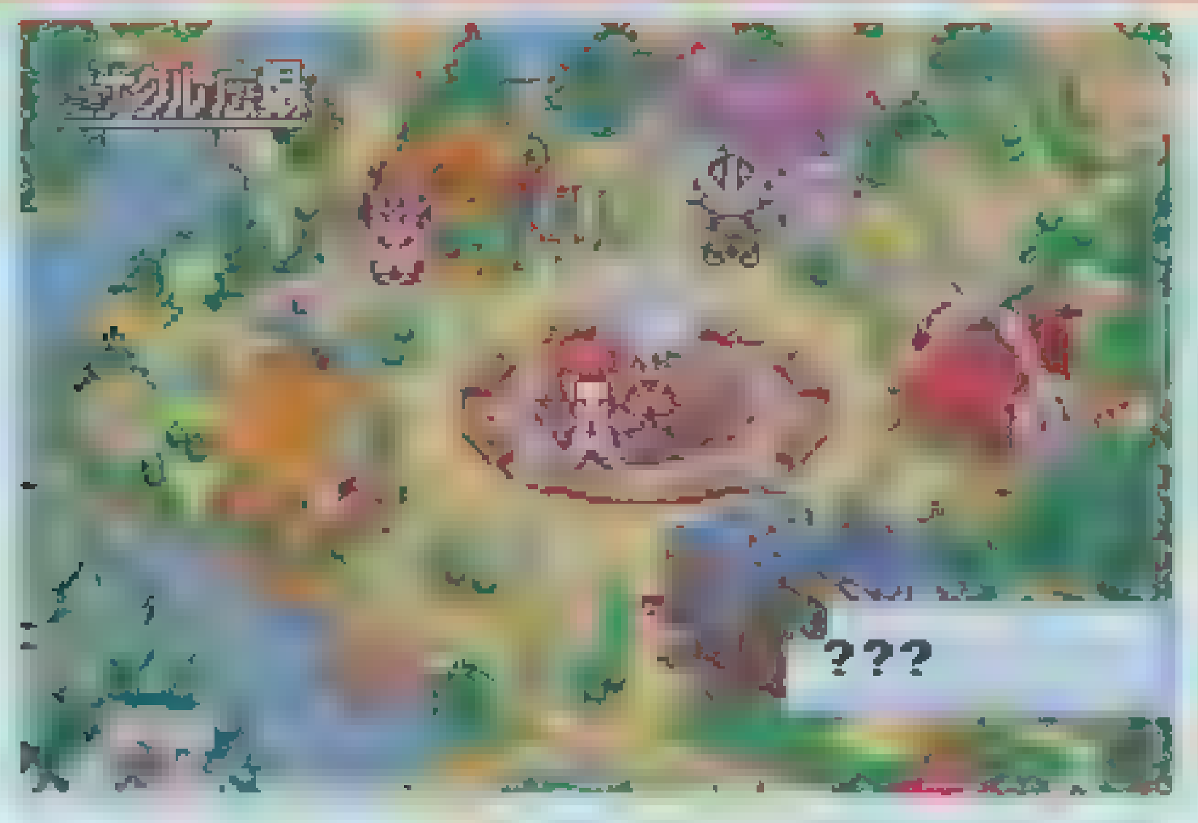
现场试玩感受

这次的体验版，老实说真的没有带给我们太多的惊喜，更不用说带来像刚玩4代时的那种震撼了。其主要原因大概在于本作的画面基本上与前作相同吧。不过因为本作中加入了4人小队系统，所以战斗中的语音对话量与前作相比多了许多！即使说驾驶员在整场战斗中都是在打仗与队友聊天中度过的也毫不为过。（笑）游戏的操纵与4代相比没有多大的区别，突破音障时的模拟效果显得很假。希望这点能够在正式版中得到改善吧。

值得一提的是，本作中首次出现了导弹干扰系统，这令我方的导弹不再那么所向披靡；在操纵飞机时，机头的重量感也得到了加强，操纵时更容易体会到机体的沉重感，这两点均做得越来越像真实的空战，值得赞赏！毕竟体验版只有一关，能够使用的飞机也只有两种，我们也无法从中得知更多的新内容。若大家在看过这份体验版的介绍后对游戏产生兴趣的话，就请期待10月21日，正式版的到来以及我们later的完美攻略吧！

©2004 NAMCO LTD.,All Rights Reserved. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers ... images are the property of their respective owners.All rights reserved. Copyright and other rights owned ... the prior written consent of BAE SYSTEMS PLC. Produced under license from ...

www.plumbook.cn



なりきりダンジョン3

世界传说 换装迷宫3　Namco　RPG

GBA

“《换装迷宫》系列”是以“《传说》系列”的世界观和背景而展开的外传性质作品。本系列的第3作终于在备受期待的情况下发表了。

这次的冒险是围绕着时间和空间展开的大混战!

弗里奥

生性活泼喜欢恶作剧，拥有强烈正义感的15岁少年。

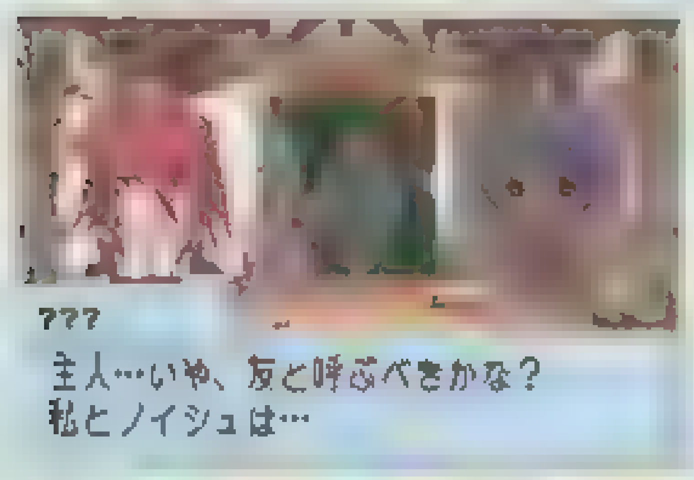
凯罗

和弗里奥同龄的朋友，拥有很好相处的明朗性格。

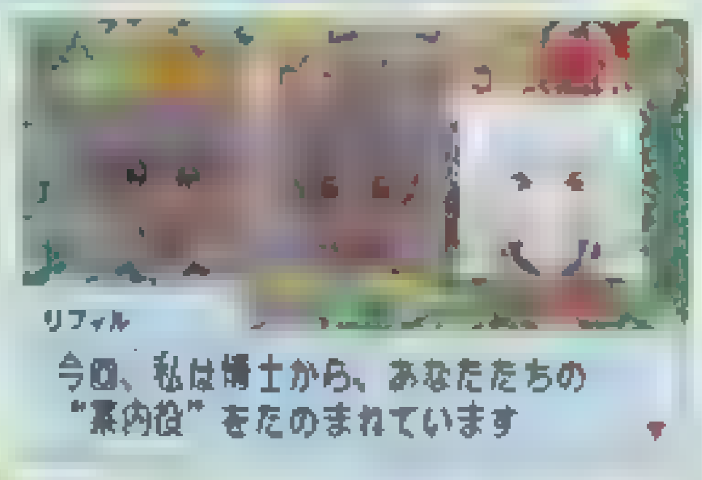
以“换装”为主题的RPG最新作在这里登场了，游戏中能替换不同的衣服来变为各种职业，从而使用不同的能力。左方的男女主角在游戏中要使用“换装”来进行冒险。同时，本作新增了《宿命传说2》和《仙乐传说》的角色。游戏中我们的主角将穿越时空，使用各种方法来挽救那被破坏的世界。

现场试玩感受

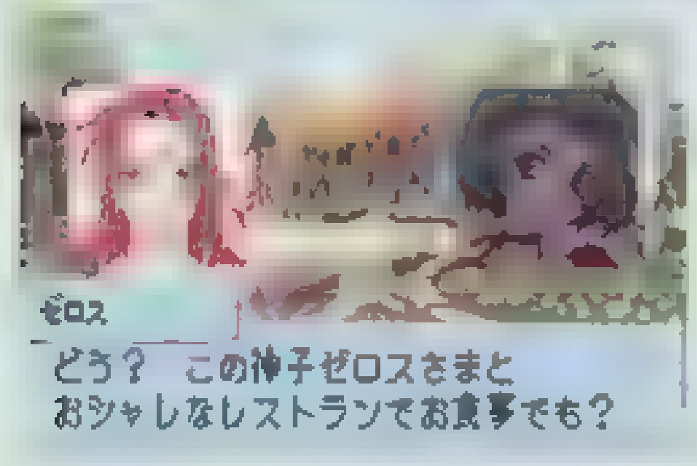
《换装迷宫3》给我的感受最深的自然就是战斗系统的改变了，变成了类似《梦幻模拟战Ⅲ》那样的半即时的战斗类型。试玩版中最引人注目的自然是《宿命》、《永恒》、《仙乐》这三组队伍。刚才说了，战斗类似《梦Ⅲ》，角色在地图上的移动都是事先选择的，当决定了之后选择回合结束，角色就会向事先决定的地点走过去，途中遇到敌人就会切换进战斗画面。试玩版里在地图上移动的人物是主角、斯坦（《宿命》主角）、利德（《永恒》主角）、罗伊德（《仙乐》主角），而他们分别代表了一个小队，比如斯坦就代表了《宿命》小队，而罗伊德则代表了《仙乐》小队。谁先接触到敌人就先进入战斗，而参战人员就是那个小队的人员，而战斗方式还是与前作一样的，并且个人感觉手感比前作有所加强。总的来说战斗系统是本作改变最大的东西，是否能被玩家接受那就很难说了。



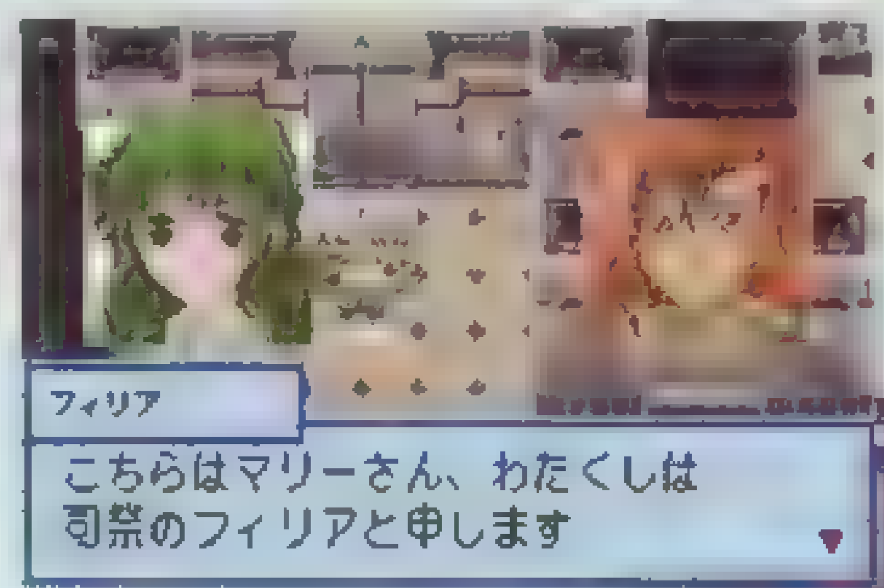
◀和「仙乐传说」中的库拉特斯相识了。



▶莉菲尔担任了弗里奥的向导。

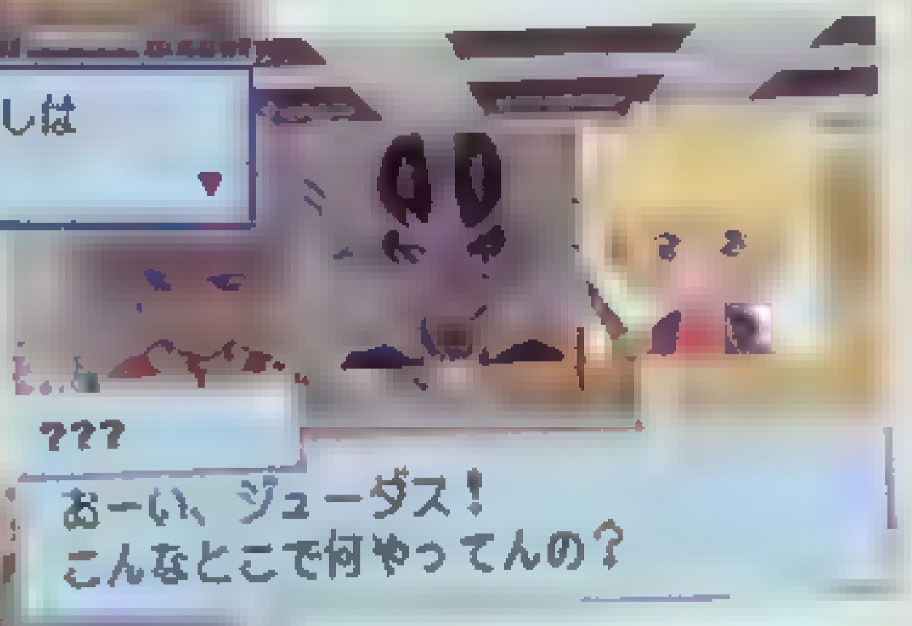


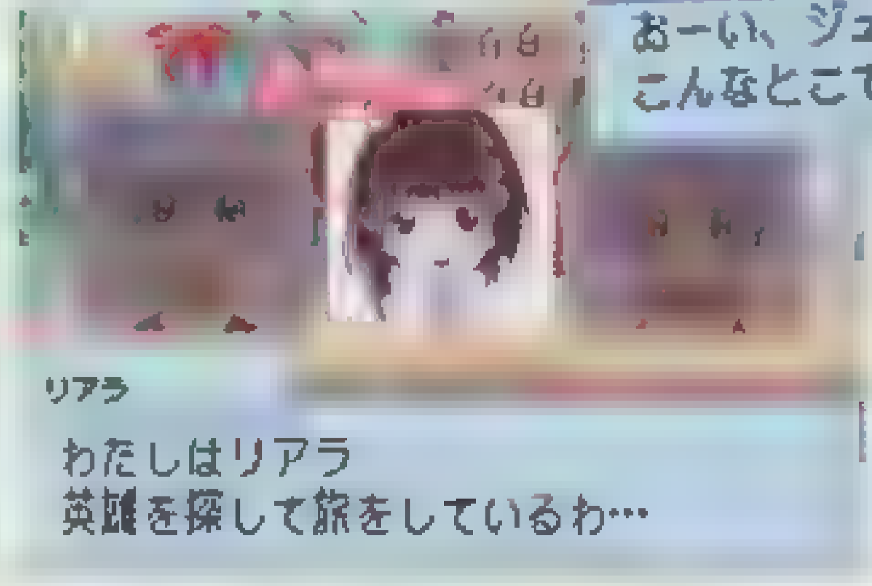
◀原本不可能遇见的两人见面了。



◀当然，《幻想》、《宿命》和《宿命2》中的角色将继续在游戏中登场，帮助弗里奥进行冒险。

各种熟悉的角色跨越了时空集合起来

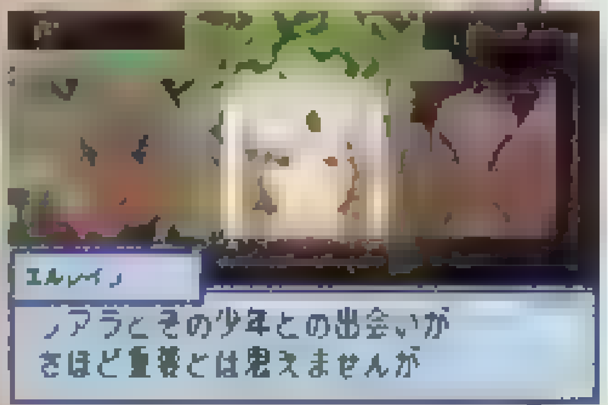




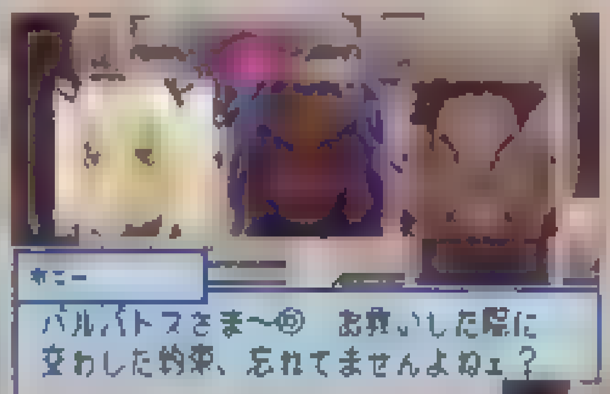
◀▲图片中是《宿命2》的凯伊鲁、朱达斯和莉亚拉。他们好像认识，但如何相遇还是一个谜。莫非会变成敌人?

混乱的元凶是……

盗取时间船，暗中活动想要改变传说世界的是下面的两人组　波尼和克莱多。他们和各个BOSS接触，并给予帮助。

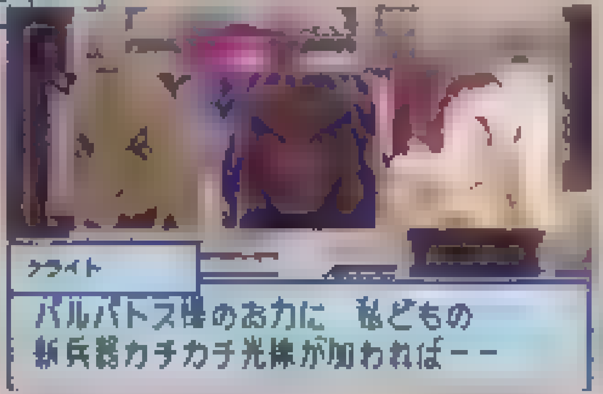


波尼



◀妖艳且拥有邪恶气质的美丽女性，用巧妙的话语奉承巴尔巴特斯。

克莱多

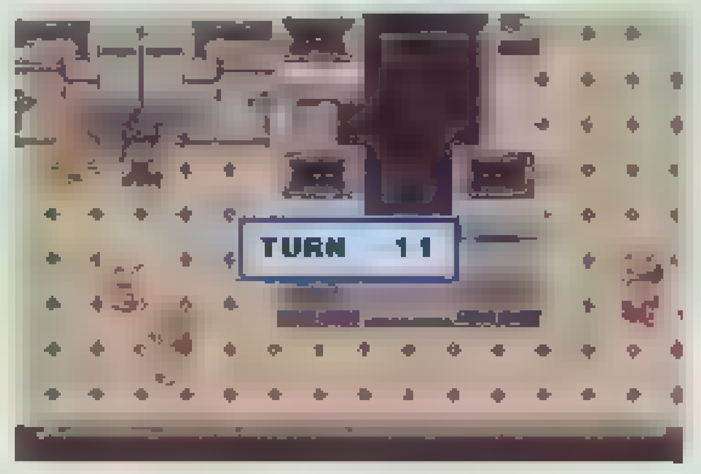


▶拥有醉汉一样的眼睛和鼻子，口气对巴尔巴特斯十分尊敬。

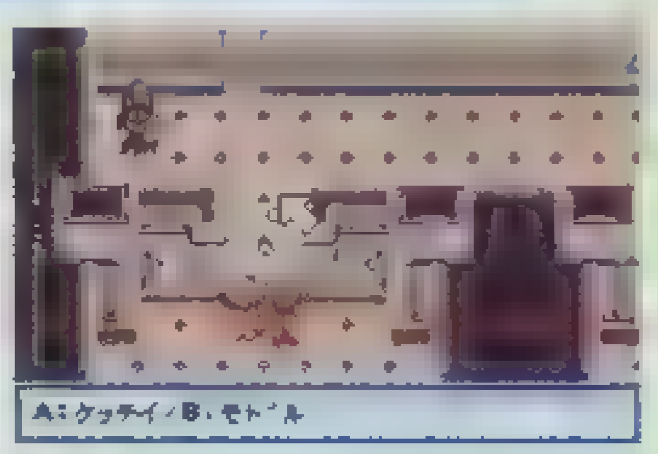
在冒险时能够拥有多位同伴。

本作在探索迷宫时，许多机关都需要多名同伴同时行动来解除。同伴的数量很多，能组成各种各样的队伍。选择适合自己的队伍并培育也是一种乐趣啊。

◀接触到敌人的话便切换到战斗画面。



▶迷宫中用回合来表示时间的推进。



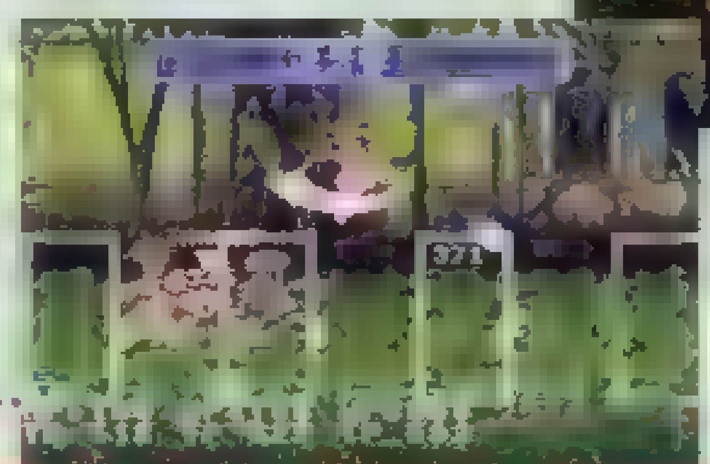
▶一个人去解除机关，另一人就去开启大门。

◀弗里奥和凯罗再加上莉菲尔组成的队伍。

◀陆续使出的拿手特技来攻击敌人。

▼这里是3部不同作品的女主角组成的队伍，给人以华丽的印象。

◀高超的特技和艳丽的魔法都健在。



▶罗伊德，椎名和敏特组成的队伍，战斗中分工很明确。

www.plumbook.cn

展台秀

整个SCE展区划分为两块，一块是PS2游戏区，一块则是PSP。PS2区展台内容比较丰富，所展出的很多游戏也都是这次展会才刚刚亮相的，比如《源氏》《旺达与巨像》《荒野兵器4》等。PS2区中《源氏》与《旺达与巨像》都有主题式的墙壁设计，如《源氏》试玩区入口是一道日式建筑的城门，而《旺达与巨像》则只竖出了一个大显示屏，但周围则布置成石壁的样子。PS2区最大的展台的范围被《GT赛车4》所占据，毕竟还是SCE的头号大作，《GT赛车4》的所有试玩都用体感椅伺候，再配上GT FORCE PRO方向盘。另外SCE方面似乎是力推《看我的龙吧》这一作品，展会的3天时间里，几乎从不间断地派送《看我的龙吧》体验版光碟，估计这三天来所送出去的体验版没有10万张也有5万张了。虽然PS2区已经光彩夺目，但PSP更受万人瞩目，而且PSP区的展出的确展出了独有的个性。PSP区整个呈圆形，中间是空地，边上就是一整排的PSP试玩家，每款游戏都有两台试玩机，共有22款游戏展台。中间的空地上，就是几十个身上配带着PSP机的"PSP小姐"了，每位PSP小姐所带的PSP上是什么游戏，就会有相应游戏的LOGO图案标在小姐的帽子上。PSP的试玩都提供耳机配套，以保证能够听清PSP的音乐（其他所有展台的PSP试玩机都有提供耳机）。PSP展区的正前方，就是一个挂在空中的超大PSP模型，PSP模型其实就是一个超大16：9显示屏，显示屏上就循环播放着PSP的宣传影像，随着PSP宣传影像的不同，现场的灯光以及烟雾也会不时地进行配合，让人如履仙境。（文：SOUL）

www.plumbook.cn

www.plumbook.cn

ワンダと巨像

旺达与巨像	SCE	ACT
PS2 ワンダと巨像	预定 2005 年	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
对应周边未定		推荐玩家年龄 全年龄

制作《ICO》的小组终于发表了新作，名字叫《旺达与巨像》！究竟“旺达”是什么？“巨像”又是一个什么样的概念呢？故事的发展与前作有什么关联呢？下面将会伴随着游戏中的精彩的画面，为大家介绍一些游戏的内容！

2001年，由Sony Computer Entertainment发售的《ICO》曾经感动了无数玩家的灵魂。这不仅仅是因为背景音乐，也并非全凭游戏中的各种数据……该作并没有给予玩家任何枷锁，是一款具有压倒性的影像美和富有真实临场感的稀有作品。完全实现了《ICO》开发小组当初“并非游戏的东西”的目标。把“在《ICO》中不能做好的部分”、“不能紧系人心的部分”为中心，并把目标指向“像游戏的游戏”，那么就出现了这款《旺达与巨像》。

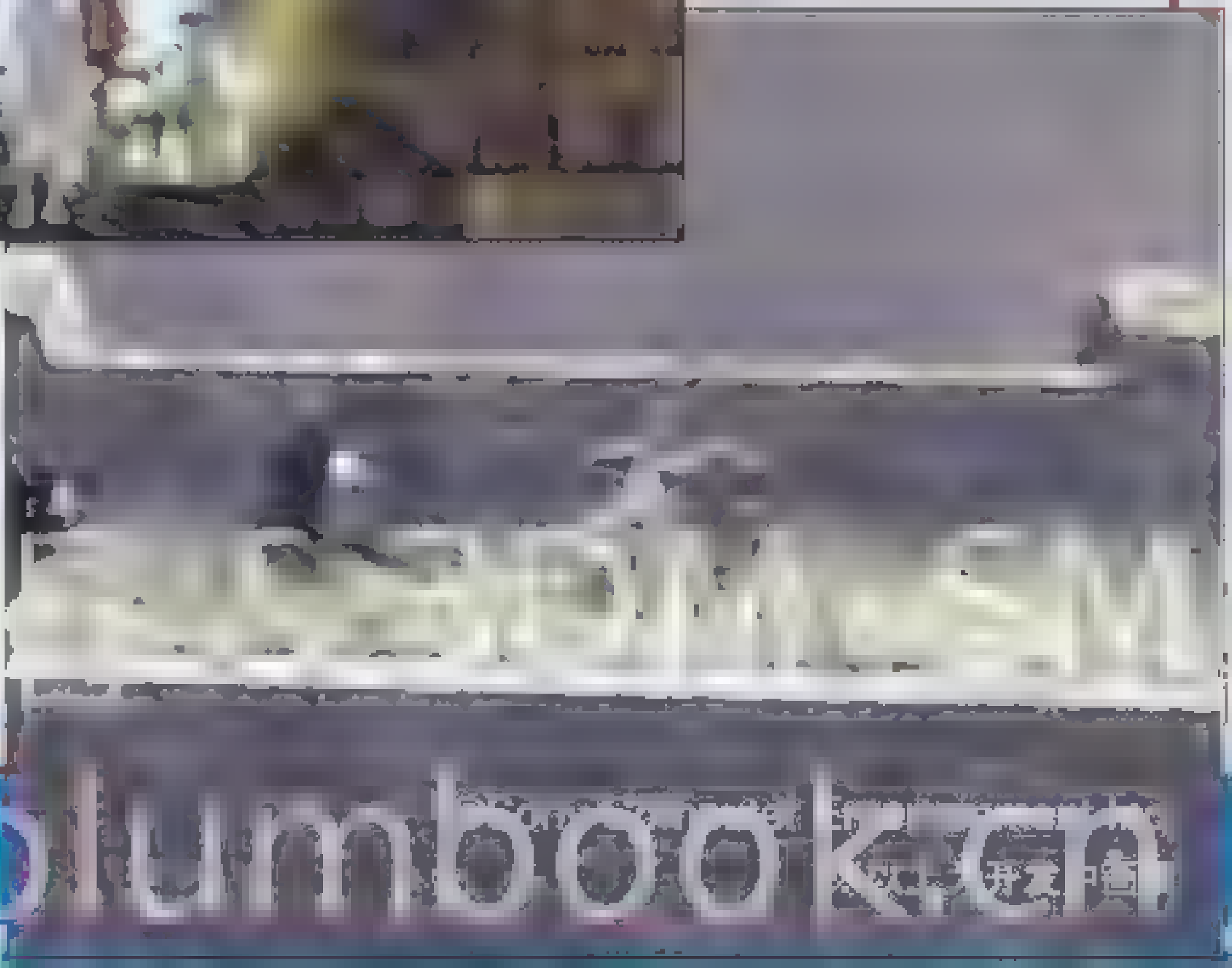
本作的关键句是“为了与你再会，我们选择了战斗”。这个句子几乎已经包含了整个游戏的大致背景。主人公为了失去灵魂的少女而奋不顾身，骑着爱马向巨大的怪物发起了挑战，究竟“渺小的人类”如何才能战胜巨大的怪物呢？从下面开始，我们会一边探讨着这个问题，一边为大家展现《旺达与巨像》的魅力。当然，本作的世界观和少年战斗的理由等相关要点也会一并为大家介绍，其中还有设计者上田文人和监督海道贤仁的简短访谈。

为了与你

震撼心灵的游戏——《ICO》

在2001年12月6日发售的《ICO》，讲述了一名被留置在城中的少年遇到了谜之少女，少年牵着少女的手，从巨大的城中逃脱的故事。“牵手”系统是一种不牵涉HP和MP的新型系统，因此这可能会给不少玩家一种截然不同的气氛。但是，要解开《ICO》城堡中那充满谜题的机关、阻止那些紧追而来的怪物、越过各种各样阻塞在面前的难关，这些要素可谓冒险剧的王道。在这个被称为“革新”的独创性世界中，触动了玩家们内心的泪弦，从此也产生了大量的FANS。虽然BEST版是属于第2次发卖，但相信就算是现在继续推出的话也会有不少玩家支持。可以在玩家的记忆中留下深刻印象，这就是《ICO》的魅力。“不能放开这个人的手，因为我觉得我的灵魂也会离开。”这个就是在《ICO》中最关键的句子。这种直达内心、不需要花巧的卖弄的简短句子融入了《旺达与巨像》中，那么就肯定可以继承前作的精髓。

◀少年艾克守护着被奇怪的影子怪物袭击的少女。在《ICO》中，被怪物追赶要比与怪物战斗的感觉强烈。随便提一下，艾可除了可以使用的武器是木棒和剑之外，有时候为了解开谜题，还必须使用炸弹。



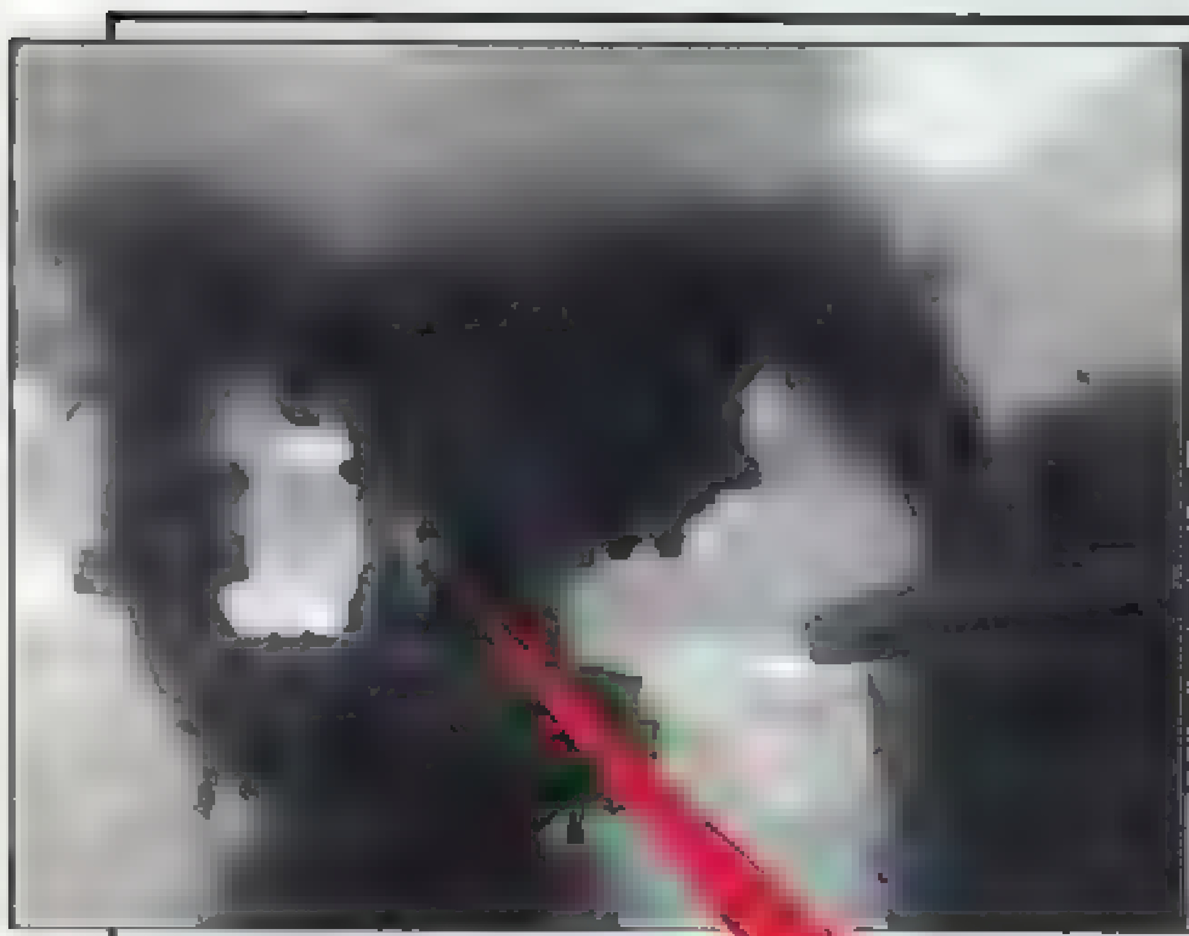
▶谜之少女约尔达拥有不可思议的力量。要解开一些紧闭的封印之门，必须使用她的力量。不过要带着少女到被封印的门前，还必须花上不少的精力呢！

www.plumbook.cn

躺在祭坛上的少女

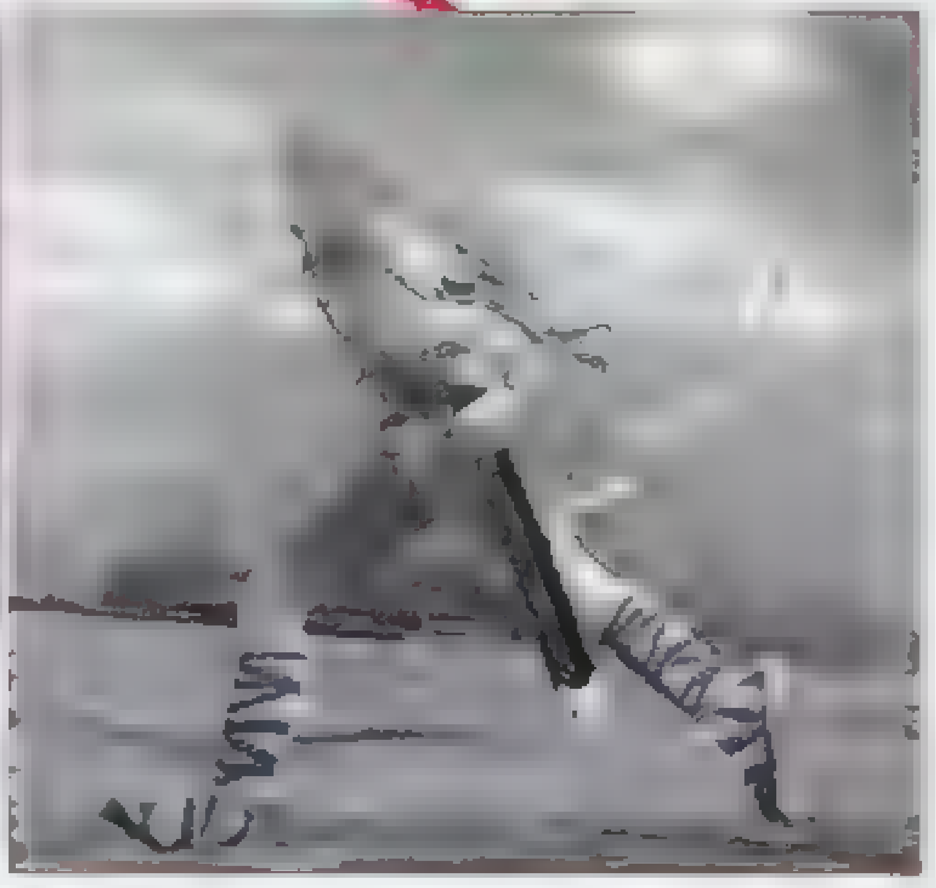
首先请大家留意右方的图片。虽然看上去像是一个祭坛，但事实上这里是与人类世界断绝，被称为“古老之地”的祠堂。在祠堂深处躺着一名少女，而在她旁边则站着一名红发的少年。这个少年的名字，就是游戏标题中的“旺达”。大家留意旺达身上所穿的衣服，与前作艾克衣着十分酷似。而在腰边挂着的剑，正是与巨像战斗用的武器之一。从他头上没有角的特点看来，旺达只是一名普通的人类。那么普通的人类可以打倒巨大的怪物吗？难道他还拥有其他特殊的能力？接着我们把视点转移到少女的身上。身穿白色连衣裙的少女生死不明，究竟是真的死了？还是受到魔法或诅咒而长眠于此呢，对于现阶段来说还是不解之谜。线索就只有“失去灵魂的少女”这句话。但少年战斗的理由是为了这名少女的醒来是毋庸质疑的事实。

再会，我们选择了战斗

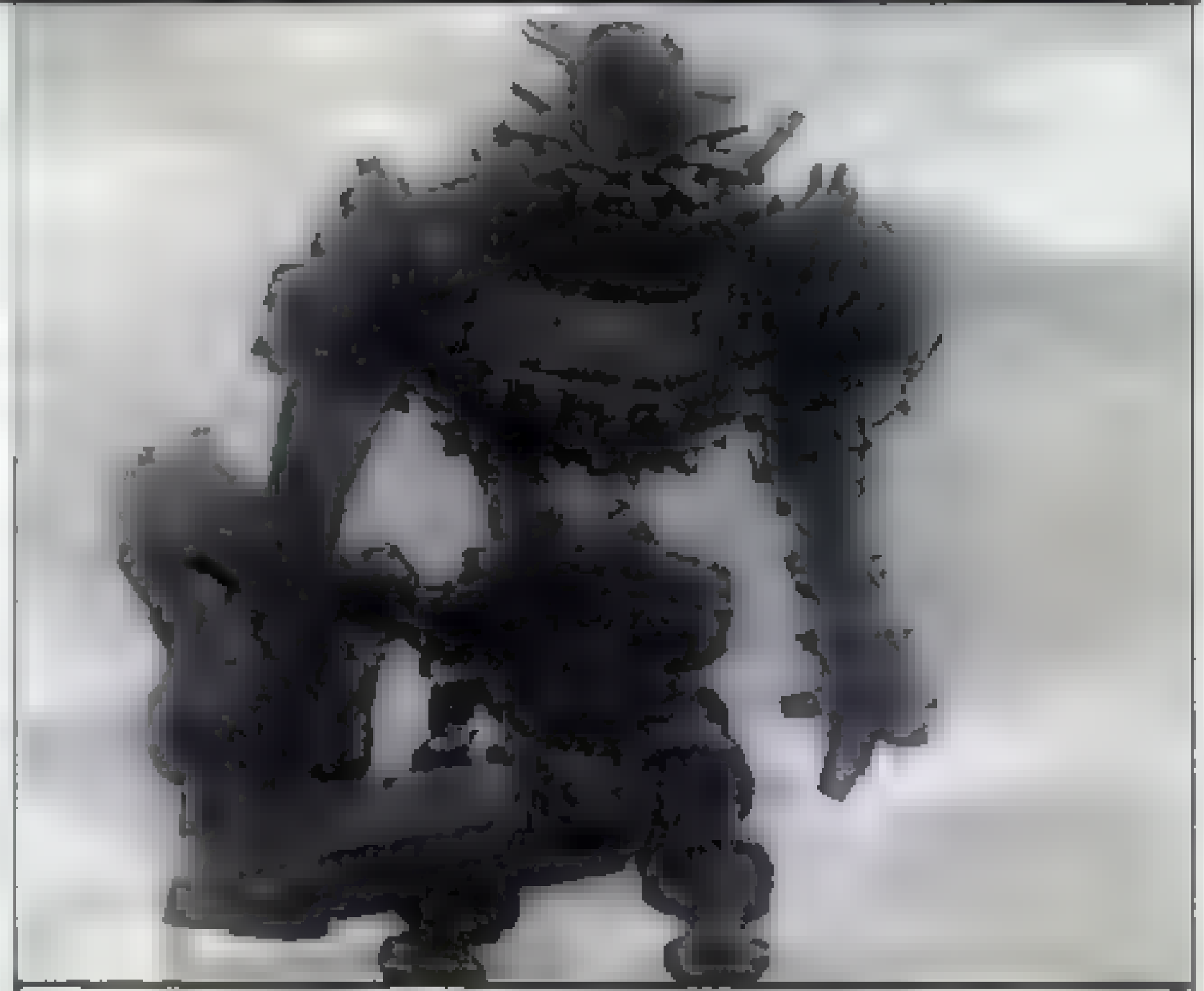


骑着马与巨像战斗的少年

▲爬在巨像腰上的少年。似乎已经找到了弱点部位，冒险爬上巨像的身躯。但究竟是通过什么行动和条件才能得知巨像的弱点呢？



◀手持弓的少年，飞行道具对于庞大的巨像来说具备杀伤力吗？但似乎飞行道具的种类还有不少，究竟其用途是什么呢？



抓紧、攀爬，然后砍击！

在周围的5张图片当中，都是旺达与巨像战斗的场景。最让人在意的是巨像的庞大体型，几乎是旺达身型的20倍。究竟少年会用什么方法对付这个犹如高楼的巨像呢？提示就是右下方的图片。躲开了巨像的攻击后，少年从它的手臂爬上去。还有左上方的图片，也可以看到少年从巨像的腰部开始攀爬。在这两张图片中，少年的目的都是在巨像的上半身。就是说，巨像的弱点恐怕就是头部位置了。其实巨像还有不少弱点，只要爬上了这些弱点位置再进行攻击的话，便可以造成致命的伤害。但是画面中并没有明确地标明HP和弱点等数值。但相信只要把握了这些弱点的部位，那么肯定要玩家想办法爬上去。

& 3DM-SN
www.plumbook.cn

我が竜を見よ
PRIDE OF THE DRAGON PEACE™

看我的龙吧	SCE	RPG
PS2 我が竜を見よ	预定2004年10月28日	日版
对应周边未定		

文 阿修罗

SCE于不久前公布了一款新型RPG，随即就在今年的TGS展上以大规模派送试玩版的形式来为这款即将于10月底发售的作品作宣传。那么，这款名字古怪的新型RPG究竟"新"在什么地方呢？它有哪些地方值得我们这些玩家关注呢？下面就让我们给大家介绍一些试玩了游戏以后的感觉吧！

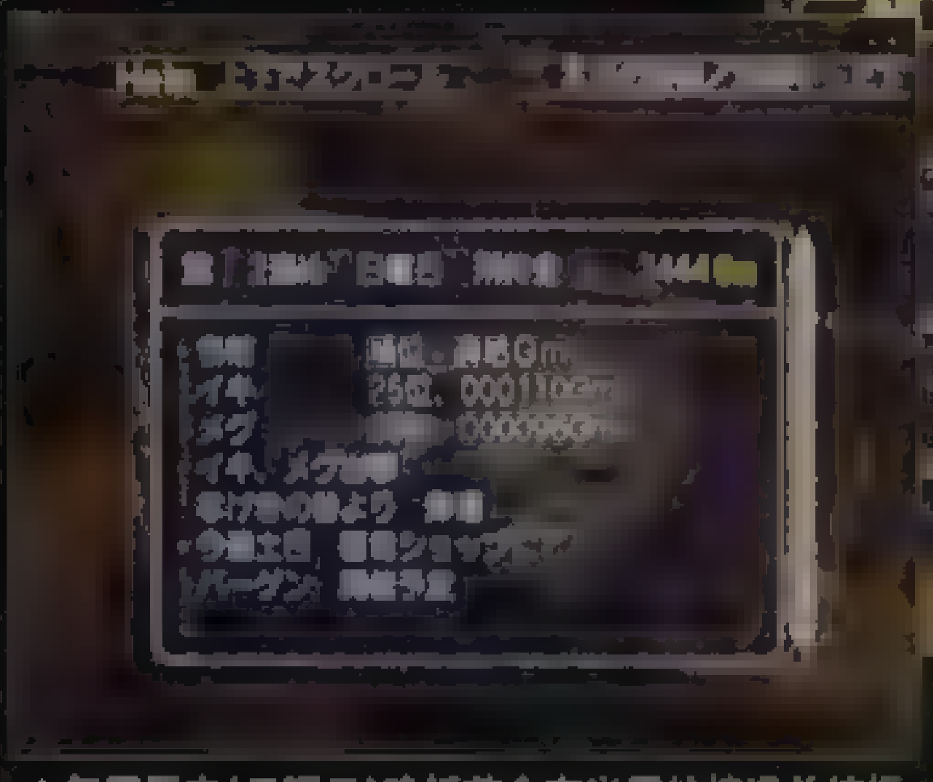
城镇模式

玩家所扮演的主角和其他的龙之使一样，都生活在圣岛上。除去进入精灵之塔战斗的时候，他们所有的活动空间都在这个岛屿之上。岛上的建筑物分为大神殿、寝室、出击点、竞技场、酒场、中央广场、直营商店和司令本部等。这些地点各有自己的用处，在大神殿里可以买到开启精灵之塔中传送门的道具，还能够用在迷宫中得到的珍稀道具换取金钱，而龙的转生等培育系统也必须要在这里完成；寝室是用来记录游戏进度以及进入下一天的根据地式场所；出击点是出击的准备所；竞技场是与龙之使进行较量以赢取名气以及奖励的场所；酒场和中央广场中有各种提供不同情报的NPC；直营商店自然是买卖普通道具的地方，而司令本部则是接受任务的地点。

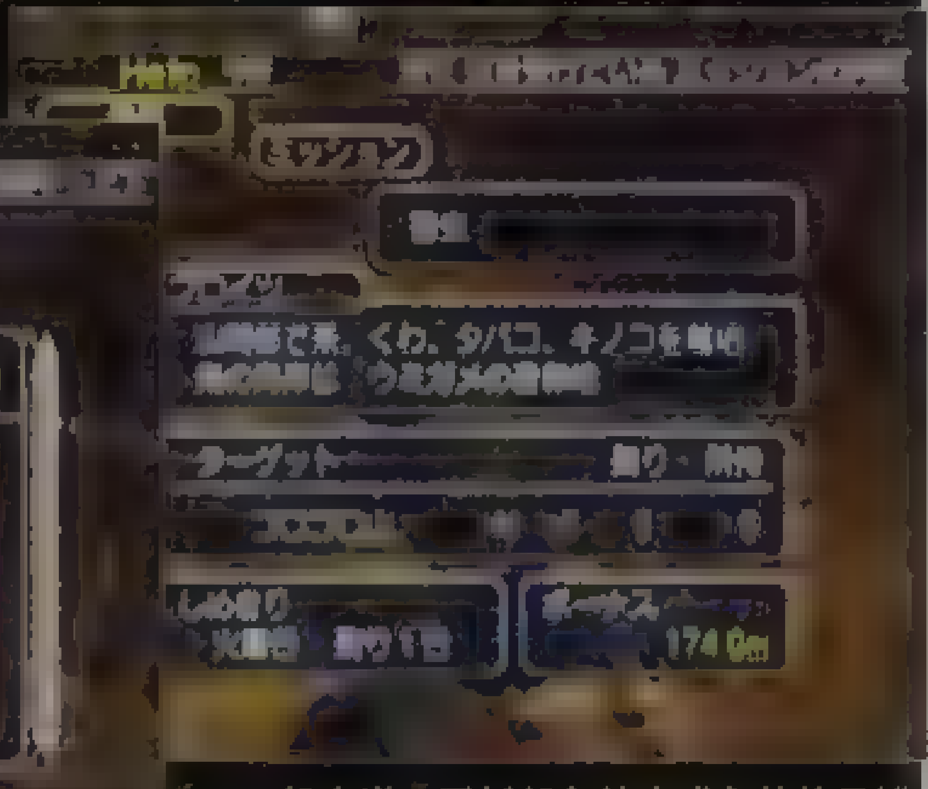
在城镇中的生活是按照日来计算的。每天早上从寝室出发，之后可以去司令本部查询任务执行情况，而每天最重要的事情就是去精灵之塔冒险，捕捉那些暴走的精灵。每天玩家有一次出击的机会。安全返回(在小队成员全部战死后也会自动返回出击点)城镇以后，玩家所要做的就是回到自己的寝室记录，然后和自己的队员一起报告每天的工作情况、吃饭、睡觉，并进入下一天的生活。每周玩家可以在司令本部接受一次任务，周末会根据玩家的表现评定等级并发放一定薪水。在特定的日子里，城镇力会发生一些特殊的事件。

大神殿

除了可以在大神殿里购买到希望树枝、光之钥匙这样的重要道具以及用珍稀物品换取金钱以外，这个地方最重要的作用就是对龙进行照顾。在降龙之间里，玩家可以获得新的幼龙，也可以对成长期已经结束了的龙进行转生或者将其转化为攻击卡片。龙在转生以后能力会全面下降，但是却能够非常迅速地再成长。而转化成攻击卡片则能够让主角在出击时具备一些强大的全体攻击手段。除此以外，玩家可以花钱将一定数量的精灵制作成卡片，在战斗中起到辅助的效果。



▲每周周末(日曜日)晚饭前会有当周的情况总结报告以及下周的活动通知，可以在这里知道目前的排名以及下周发生特殊事件的时间和地点。



▲一般来说，委托任务的完成条件就是捕捉到一定数量的特定精灵，每个任务都有一定时间限制，超过时间没有缴纳目标精灵的话，任务就算失败。精灵的捕捉地点可以在"情报"的"精灵数据"一项中查到。

战斗模式

在游戏中规定，每天主角有一次机会可以率领自己的队伍(或者单枪匹马)出击。因为龙只有靠在战场上喂食精灵才能成长，所以每天一次的例行出击是获得强力龙所必需的。每次出击都要从城镇中的出击点开始，在这之前玩家要到大神殿和直营商店制造卡片、购买道具，去司令本部接受任务。在出击点按照顺序选择完同伴、所骑乘的龙、随身携带的卡片以及道具后，最后选择好出击的时间就可以进入精灵之塔了。

迷宫中的操作方式十分简单，左摇杆控制角色移动，右摇杆控制视角，同时将左右摇杆推向"↑"主角就可以跑动，左摇杆推向"↑"而右摇杆推向"↓"，主角就可以原地转向。当发现敌人或者可疑物体时，先用R1键锁定对手，然后按下○键，这样就能够进入战斗或者调查物体了。注意，锁定住敌人以后，敌人可能会逃跑，要及时按下○键才能够进入战斗。需要注意的是，每次进入迷宫都会有时间限制，一旦到了这个限制点，玩家就会被强行送出迷宫，因此绝对不要在迷宫中做一些浪费时间的事。每次进入迷宫时可以选择"ジャンプ"指令来回到上次退出迷宫时的位置。

本作中的每场战斗都有40秒的时间限制，只要玩家还有队员存活，40秒时间一到就会强制退出战斗。战斗中玩家不能直接操纵龙进行战斗，只能对它们下达"物理攻击"、"魔力攻击"或者"防御"等指令，由AI来控制它们的行动。龙之使与龙之间的同步率越高，下达的指令被忠实执行的可能性越高。当龙完成一个动作以后，玩家可以根据它们是否按照要求完成对它们进行表扬或者批评，这会影响同步率。当龙成长到一定阶段以后，它们会领悟一些技能，领悟以后就可以直接命令它们使用这些技巧了。

在战斗中只要击败精灵就能够将它们捕捉起来。精灵可以用来换钱，也是完成任务的缴纳品，更是让龙成长的饵料。在迷宫中移动和战斗时，龙的满腹度会下降，这个时候就要用捕捉到的精灵来喂龙。精灵除了可以填饱龙的肚子外，还能让它们的能力得到提升，不同的精灵能够提升的能力也不同。当喂食了一定量的精灵以后，龙就会进化。在成长期内，龙可以有多次进化。进化以后的龙除了在外形上会有所改变以外，能力也会得到一定量的提升，性格以及移动方式等也会产生一定变化。

游戏的特色

☆自由度很高，可以按照自己的意愿来进行游戏

★可育成的龙形态多变，各有特色

☆战斗系统独特，有一定新意

★具有大量模拟游戏要素，让游戏具备不同的感觉

需要改进的地方

☆游戏节奏缓慢，缺乏让人兴奋的要素

★搞笑生硬、牵强，剧情也没有太多特色

☆迷宫内以及战斗的时间限制很大程度上影响了游戏的爽快性

★模拟游戏式的日程制影响了游戏作为RPG的乐趣

总结

作为一款原创作品，游戏只达到了普通的制作水准，与SCE的《荒野兵器》和《妖精战士》等作品相比，没能够体现出一款一流大作所应具备的素质。虽然人物设定感觉上属于清新的风格，但是在游戏中则没有能够表现出其特色。游戏的画面和音乐水平都只能算是中等水平，有定特色，但是给人留下的印象不够深刻。游戏在RPG的基础上融入了较强的SLG要素，但是两者的结合方式不是很好，加上诸多限制的战斗系统，游戏的节奏感很差，而整部作品的定位也显得非常尴尬。虽然官方定义的游戏类型为RPG，但是就试验版的表现来看，可以把游戏称为一款具备RPG要素的SLG。

www.plumbook.cn

GENJI

风本吉起，一个创造了无数经典作品的传奇制作人，前一段时间他离开了原来所属的游戏制作大厂，成立了自己的公司“游戏共和国（Game Republic）”。在沉寂了一段时间之后，风本吉起和他的公司终于开始展现自己的实力了！而风本吉起以及游戏共和国为广大玩家带来的第一部作品，就是我们今天要介绍的这款和SCE合作的，值得纪念的大作《源氏》。现在，色彩绚烂的历史幻想剧之幕就要开启了！

源氏	SCE	A·AVG
PS2 GENJI	预定2005年	日版

豪华的制作班底打造的最强娱乐软件！

《源氏》是以日本的历史和文化，以及英雄为主题的动作冒险类游戏。玩家可以操纵著名的源义经和武藏坊弁庆，在风雅而绚烂多彩的平安时代展开不寻常的冒险。游戏非常强调武打场面（杀阵）的魅力，玩家可以从中体会到剑术格斗的乐趣。

这部作品的开发班底集合了在各娱乐领域内颇有成就的制作人，阵容十分强大。游戏将通过能够高度再现现实环境的背景设计，以及那些同样活灵活现的人物形象来表现所谓“究极的日本美”！

◀▼除了四季变幻等日本固有的美的表现外，游戏还融合了很多幻想要素，创造出了一个神秘的世界……在这“新和风奇幻”之中，义经和弁庆将大展身手！

货真价实的超强阵容在此集结

执行监督

动作游戏之王

风本吉起

株式会社“游戏共和国”的代表取缔役。在游戏大厂Capcom的创业初期就加入了该公司担任制作人，创造了无数大人气的游戏作品。1997年成立了株式会社“旗舰（Flagship）”，2003年离开了Capcom，同年，以“玩家第一主义”为口号，成立自己的公司“游戏共和国”。

杀阵·武术动作监督

代表日本的杀阵师

清家三彦

隶属于东映剑会，在电影、电视和舞台剧等平台上担任过很多作品的动作导演和武打设计的职务。代表作品是电视剧《水户黄门》、V剧场《新·影之军团》、电影《魔界转生》和《五木ひろし特别公演》等。

美术监督·角色设计

大魄力的美术设计师

雨宫庆太

隶属于有限会社飞云（CLOUD），做过电影导演和插画师等多种工作，是一个非常活跃的多面手。善于创新且独树一帜，拥有自己独特而缜密的世界观。代表作品有TV动画《魔法少女队阿尔斯》、特摄片《鸟人战队》和游戏《鬼武者》等。

作曲

为现代人传播日本音乐

高梨康治

是以创造“新日本音乐”为目的而组成的，擅长将西洋乐器和日本乐器融合的乐队“六三四（Musashi）”的一员，同时也是独立的作曲家。代表作品是《PRIDE》的主题曲和富士电视台电视剧《东京湾景》的BGM等。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

故事背景

平安末期，贵族时代已经远去，而拥有力量就意味着一切的武士时代开始了。1159年的平治之乱中，平清盛率领平家打败了源义朝所领导的源氏，证明了平家才是最强的武士家族。据说在平家的这次胜利之战中，几个带着发出谜之光辉的宝石的武将立下了很大的战功。

能够将拥有者的能力提升到极限的神秘之石，它的名字叫作“天钢(Amahagane)”。这种据说是“武神遗留在人间的神剑的碎片”的石头，正是平家武将的力量之源。由于拥有压倒性的力量，平家开始实行残暴的统治。不甘忍受的老百姓们盼望着能够有人站出来打败平家。这时产生了很多对抗势力，包括在镰仓积蓄力量的源氏后任首领源赖朝，还有在奥州平泉一带势力庞大的藤原秀衡等。

但是，最后打败平家的人，既不是赖朝也不是秀衡，更不是其他人。他是一个继承了源氏血统的年轻人……

源九郎义经

继承了源氏的血统，少数幸存下来的源氏后人之一。身轻如燕，拥有超越常人的速度和跳跃力，将敌人玩弄于股掌之间。初期装备是二刀流。

▲如同华丽的舞蹈般，不断将来犯的敌人击败。义经，就是要追求充满爽快感的连击！

义经和弁庆 两大主人公

武藏坊弁庆

拥有无敌怪力，发誓效忠于义经的僧兵，凭借着高超的力量，能够一下子打倒一群敌人，战斗起来十分爽快。初期装备为棍棒。

▶用爽快的攻击将敌人打飞。如果要追求一击必杀的快感，那就非弁庆莫属了！

畅游在那绚烂多彩的

玩家要从义经和弁庆中选择一名角色来进行冒险，最终打败平家，这就是游戏的基本目的。根据所选择的角色的不同，即使是同一个关卡，前进的路线也会有所不同。比如说，遇到有高低差的地方就要靠义经，而弁庆则能通过那些需要破坏墙壁才能够前进的道路。在本作中，需要活用主人公身体特征才能完成的要素会非常丰富，让游戏充满了探索的乐趣。

同一个关卡 随着角色变化 会产生不同的[illegible]

◀以试玩版中的[illegible]寺为例来解说义经和弁庆的不同之处，[illegible]大的门挡住了主人公的去路时

义经的场合

▲身轻如燕的义经，凭借着自己的跳跃力跳到了大门上方，通过房顶越过大门。

弁庆的场合

▲拥有无敌怪力的弁庆直接靠力量打坏了大门，这就是传说中的“豪快”啊！

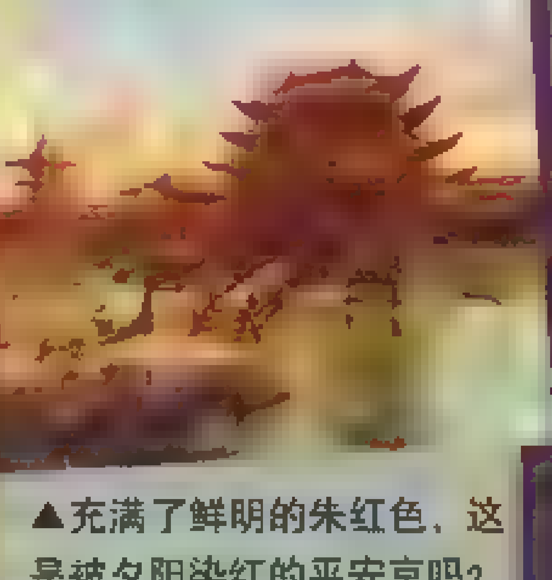
再现四季之别之美 华丽的游戏关卡！

▼义经度过少年时代的地方。郁郁葱葱的树木以及四下飞溅的小瀑布让这里显得分外美丽！

绿、黄、红、白……游戏设计了很多充满了美丽的色彩、能够表现日本的四季变化的关卡。透过树叶缝隙洒下的阳光、涓涓的流水、飞舞飘落的金色树叶，还有夕阳和积雪等，关卡中处处充满了能够引发玩家不同情绪的环境表现。义经和弁庆将会在这种美丽的关卡中和平家展开激战。

还有这样的关卡

▲寺庙里栽满了银杏树，金色的落叶在空中飞舞，最后落在地上，里面有魔鬼[illegible]等待着主人公。



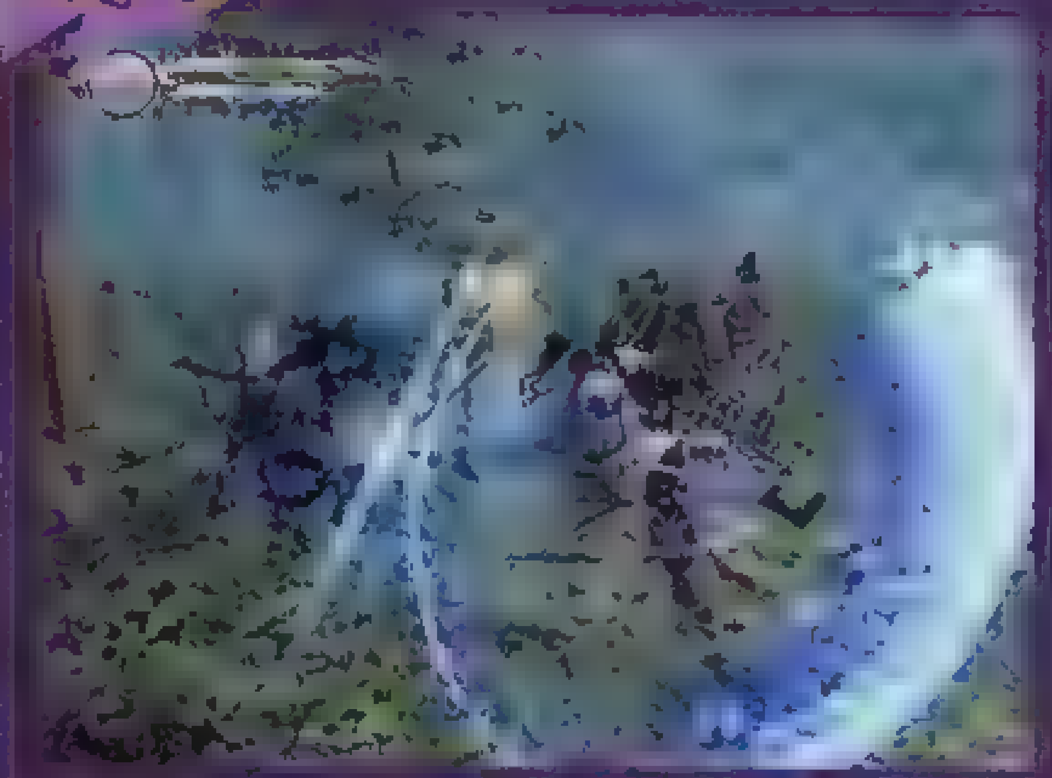
▲充满了鲜明的朱红色，这是被夕阳染红的平安京吗？

www.plumbook.cn

古代世界中，体验戏剧般的华丽剑术格斗！

义经和弁庆的攻击拥有不同的爽快感

游戏设计了两个攻击方式完全不同的主人公。义经能够以舞蹈般的华丽动作对敌人展开连续不断的攻击，而弁庆则擅长一下子打倒很多敌人。技与力、敏捷与豪快、舞蹈与激斗……不同的性能使得玩家可以体验到不同的游戏性以及战略。

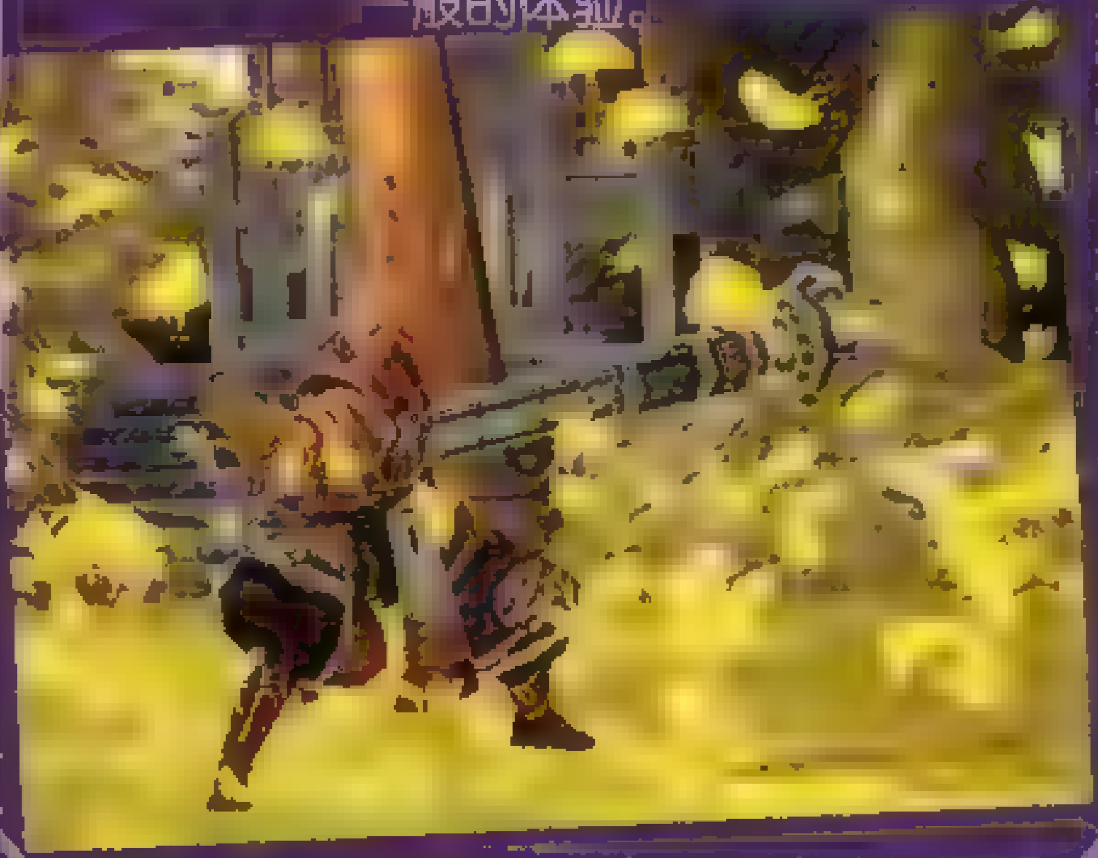


敌方角色能够自动改变战术

本作中的敌方角色都拥有各自不同的意志，能够根据战场的状况自动改变战术。比如说，胆小的杂兵会和主角保持一定距离，不过一旦组成了队列就会勇气大增，一起向主角杀过来，这使得战场充满了变数。

从电视剧而来的华丽杀阵演出

"弁庆那家伙，我们单打独斗可能不是他的对手……给我一起上啊！"平家的武士们这样说。"不管是谁，尽管放马过来，我决不会输！"义经一边说一边用剑劈向敌人。在激烈的战斗中，会不时插入一些"杀阵演出"（武戏中的特写镜头），让玩游戏的人产生如同在看时代剧一般的体验。



TGS现场试玩感受

《源氏》是我在TGS2004上最早试玩，也就是试玩最多的一个游戏。游戏的人设异常出色，特别是静御前，在试玩现场有她的巨大海报，吸引了无数玩家驻足观看。试玩版的游戏时间颇长，分为前后两段，义经和弁庆两人的前半段流程不同，后半段都是在妙业寺中战斗，打死BOSS鵺之后就算结束。游戏的画面初看觉得一般，但细看能发觉其美丽之处，试玩版中出现的场景都极具特色。

凭借冈本吉起多年的制作动作游戏的经验，这款游戏制作得相当到位，打击感和爽快感都很好，加入跳跃动作后更增乐趣。两位主人公各具特色，义经动作敏捷，拥有华丽的空中技巧，弁庆动作缓慢，蓄力攻击极具横扫千军之威。键位方面□键为轻攻击，△键为重攻击，×键为跳跃，R1键为防御。但轻重攻击不能配合使用，重攻击只能单独出，还会消费能量。轻攻击须配合方向才能使出不同的动作，虽然变化不多，但配合不同的武器，主人公的动作也完全不同，这点值得称道。

游戏最重要的系统当属"一闪"。当然，此"一闪"非彼"一闪"，只是性质接近罢了。当敌人攻击到玩家的瞬间，按□键就能使出这种威力极大的攻击，使出时画面会变白，同时出现变慢放大效果，极具魄力，同时打死5个敌人，还会出现特写画面。在画面的左上方有一个心眼槽，只要蓄满之后按L1键就能发动"心眼"状态，心眼状态下满足"一闪"时机时下方会有按键提示，而且"一闪"指令的输入时间也相当宽松。从试玩版来看，游戏的完成度已经不低，也许很快就能和大家见面了。总而言之，《源氏》是一款绝对值得期待的作品。（文/纱迦）

历史上的原型是传说中义经所爱的平安京的"白拍子"，本作中的静在故事中也会担任非常重要的角色。

狙杀主人公前进的究竟是……

在义经两人的冒险之旅上，除了平家的武士外，还有各种异形的魔物等待着他们。基于游戏"和风"以及"色彩丰富"的理念，雨宫庆太设计出了这些充满个性的敌人，它们将不断对义经两人展开攻击。

▲在《平家物语》和《源平盛衰记》等古书中登场的妖怪：鵺，也是试玩版中的最后BOSS。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

グランツーリスモ4
ザ リアルドライビング シミュレーター

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GT模式新情报、全新赛道、
摄影模式最新情报
本次又有超大容量情报！

日本期待新作TOP30排行数据

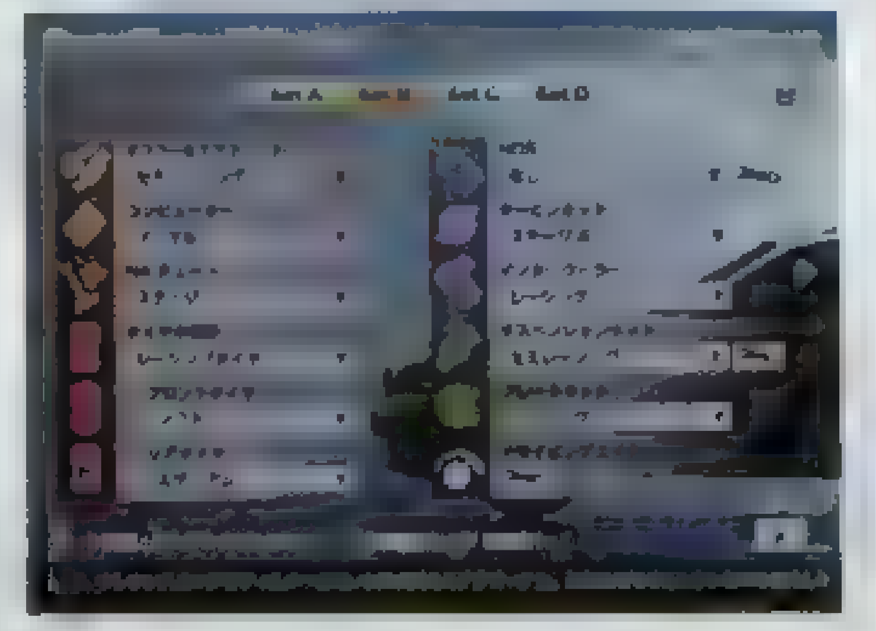
本期排名	初登场	26名
第 8 名	最高排名 2003年6月27日号	6名

GT赛车4 | SCEJ | RAC
PS2 | Gran Turismo 4 | 预定2004年冬 | 日版
对应GT FORCE Pro、PS BB Unit、PS2专用内置硬盘

GT模式的概要终于明朗了！
"GT赛车胜地"究竟是什么？

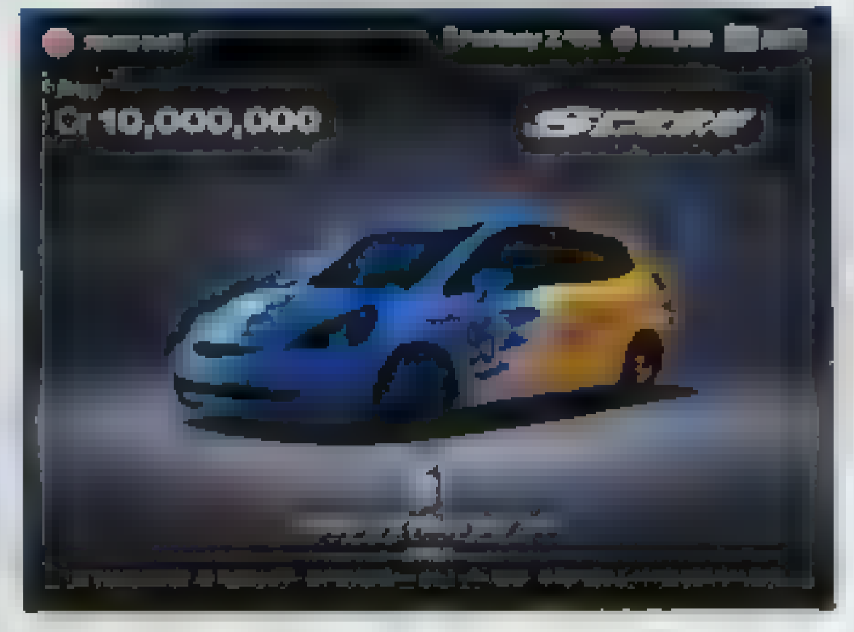
"《GT赛车》系列"的主要模式就是大家所熟悉的"GT模式"。这一次我们就来介绍一下这个备受玩家关注的模式！在下一页上，我们会介绍全新的赛道"巴黎歌剧院"，还将刊登摄影模式的机能以及相机参数的新情报！另外，本文还将收录若林自动车教习所的毛利校长就德国纽布格林赛道与游戏开发商Polyphony Digital的山内一典先生进行的一次对话，谈谈关于游戏中该赛道的一些情况！

设置的保存



▲更加实用的设置画面，能够保存四种不同的[illegible]

购买改造车



▲改造车行依然存在。著名的本田改造车速鹏也会登场。

这里为大家介绍分布世界地图上的部分设施！

在GT模式中，玩家会在一个叫作"GT赛车胜地"的世界内进行游戏。在这个世界中，赛车经销商、二手车商店、竞赛天国和执照中心等一应俱全，玩家可以在这里充分体会到作为赛车手和车主的种种乐趣。这里就为大家介绍其中的一部分设施。

GT模式 世界地图概念图

大本营
Home
游戏将以此为据点而进行，车库当然也在这里。

赛车城
Car Town
可以在这里购入赛车。新车是按照国家来区分的，也有卖二手车和改造车的专营店。

竞赛天国
Hall
召开车手进行各种赛事的地点。根据玩家的水平以及赛车、赛道的种类而分成很多不同的规格。

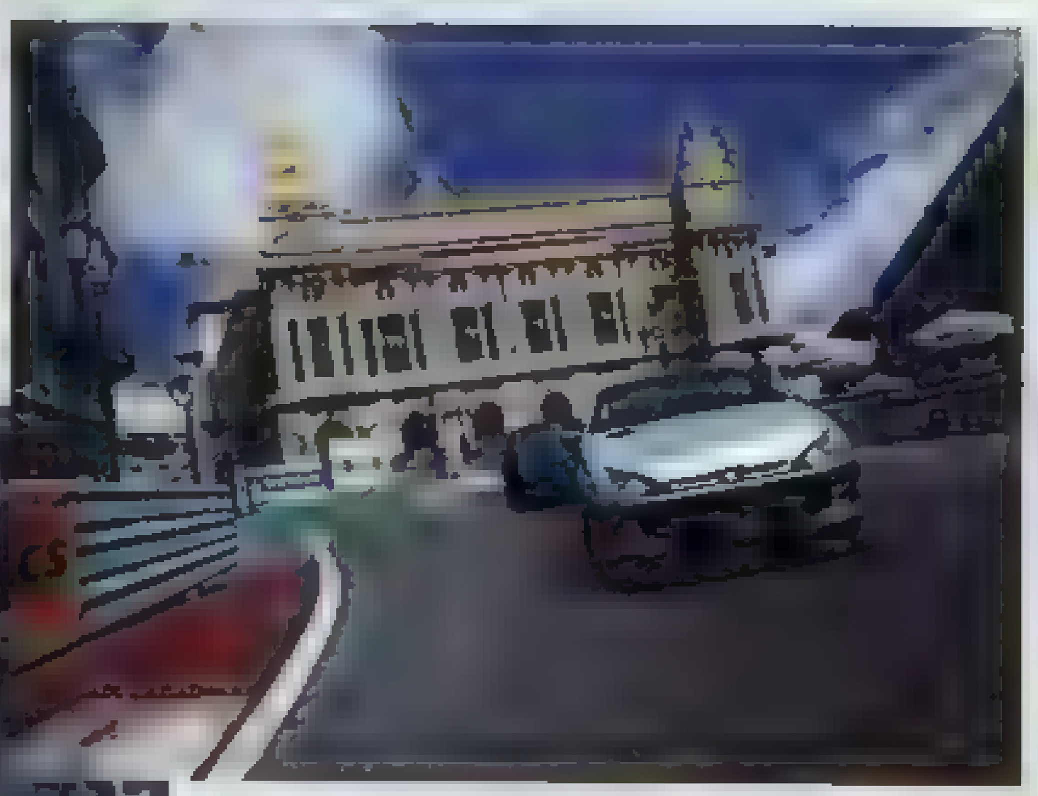
赛道区域
在没有设施的郊外地带分布着很多赛道，赛事都是在这些地方举办的。

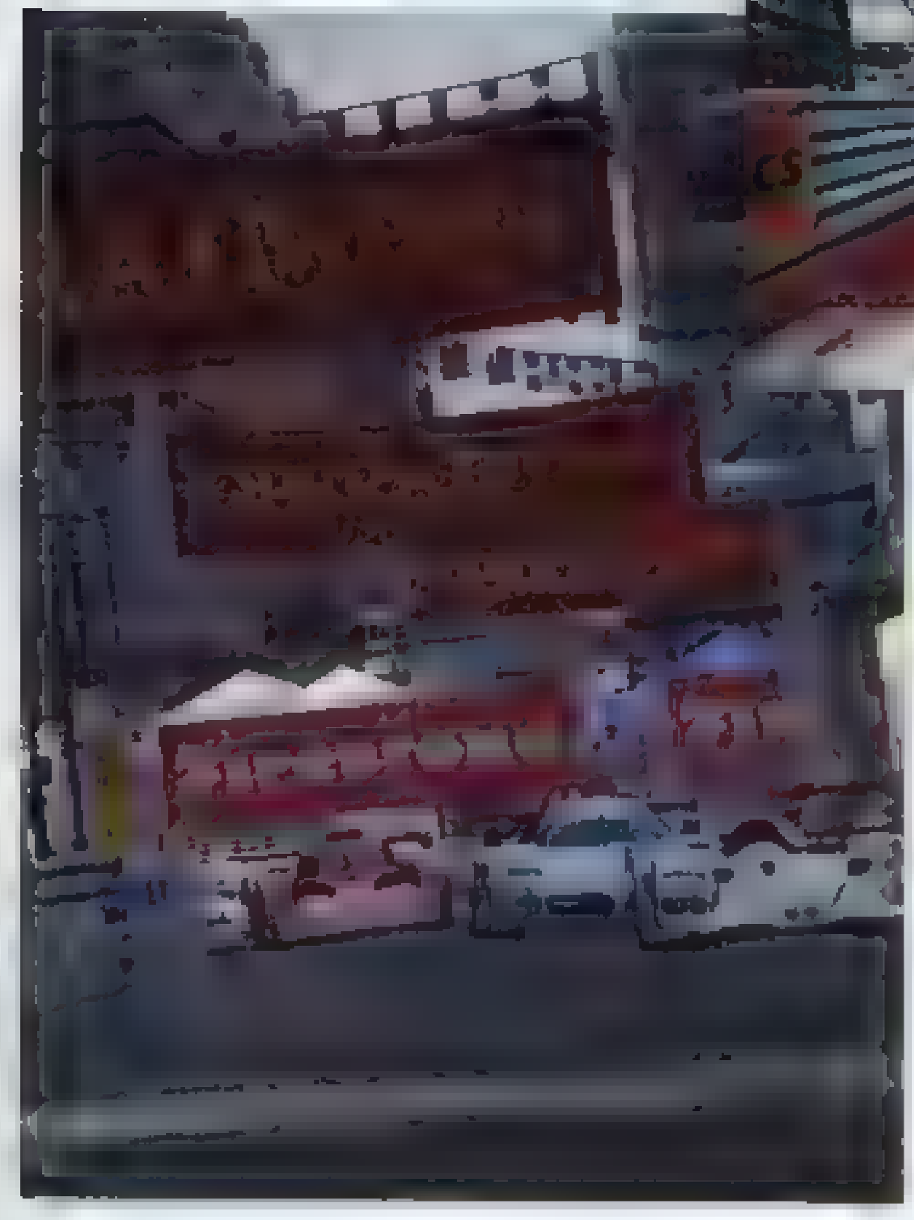
Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers cars,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.All rights reserved Any depiction or recreation of real ...
www.pluitbook.cn

更多更新

欢迎来到全新的赛道！这一次介绍的是“巴黎歌剧院”

这一次介绍的全新巴黎赛道的环境是白天。以巴黎歌剧院为背景，高速行驶的赛车为浪漫的法国带来不一样的感觉！

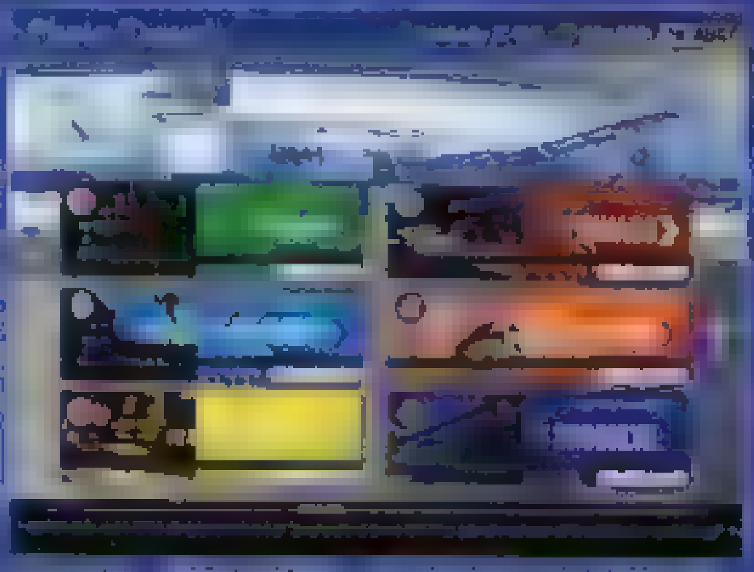




◀由直线型车道以及复合式弯角所组成的这条赛道，属于典型的「STOP&GO（慢进快出）」布局，在减速时机的把握方面比较困难。

摄影模式的细节逐渐明朗了……

所谓摄影模式有分为拍摄游戏中收录的所有赛道的“摄影兜风”模式以及拍摄世界中15个旅游胜地的“摄影漫游”模式，而这一次我们还知道了这个模式中相机的具体参数。



▲这是“摄影漫游”的旅游胜地选择画面，开着自己中意的车去拍摄吧！

▲在摄影模式中可以自由设定相机的位置以及构图等内容。

摄影模式相机的规格（预定）

●100倍光学变焦（视角1.2~120度，相当于35mm镜头，约16~1600mm焦距）
●全焦段1.0光圈
●分辨率为1280×960(120万像素)
●智能自动对焦／点对焦（曝光锁定）
●自动曝光
●曝光补偿±0.5EV
●图像比例——3:4、2:3、16:9、1:1.4（可选）
●图像记录格式：JPEG
●滤镜——单色、棕色、高彩度、低彩度
●记录媒体：PS2专用记忆卡
●可拍摄数量：约50张

前往德国的著名赛道现场取材！毛利校长，去纽布格林吧！

前往德国纽布格林取材的若林自动车教习所的毛利校长，这一次要和《GT赛车4》的开发出品人山内一典进行一次深入会谈。就让我们来看看他们究竟爆了什么猛料呢？

在虚拟现实以及现实的纽布格林赛道上飞驰！

毛利校长（以下简称“毛利”）：这次怎么会想到来纽布格林呢？

山内一典（以下简称“山内”）：E3的时候，我听说在纽布格林有特别的赛道。然后我就向SCE德国分公司的社长打听，他就说把赛道租下来吧。我们花了差不多一年的时间完成了整个赛道，我自己也开了至少800圈……

毛利：800圈！

山内：当然只是游戏里面的啦！（笑）不过到目前为止我们究竟做得怎么样，不亲身到现实的赛道去体验一下是不行的！让一个在虚拟的赛道里开了800圈的人一下子去真的赛道里开来检验成绩，这可真是一个了不起的实验啊！

毛利：那么已经实际体验过真实的赛道了吧？

山内：是啊。我真的不敢相信我的眼睛。不仅车子的动作和游戏里面一模一样，那些接连不断出现的景色也都分毫不差，整个世界都和游戏的虚拟世界如同一体。所以开车的时候完全没有不安的感觉。真是一次不可思议的体验啊！这条纽布格林赛道号称没有10年以上的经验是绝对不能开得顺利的。不过如果在虚拟世界中已经能够很熟练地开完赛道，脑子里面留下了整个赛道的印象，就算没有在这里开过10年车，同样也可以靠本能将它顺利完成的。真是不简单啊！

毛利：像这样的就是完成度高的表现吧？

山内：纽布格林天气最安定的时候是在6月和7月，为了再现这个时期的环境，我们特地选择了6月来取材。那个时候，一个在纽布格林赛道上开了11000圈的叫作达克·肖斯曼的车手看到了《GT赛车4》，他一眼就看出了这是初夏日光饱满的纽布格林。被一个如同赛道的主人般的人物这样评论，当时我心跳得可厉害了。因为这里面的含义就是赛道的完成度很高，真是让人欣慰啊！

现场试玩感受

《GT4》的试玩台在TGS上算是最受欢迎的试玩台之一了，几乎每次等待时间都在1个小时以上，不过多边形因为持有媒体采访证的缘故，所以能提前半个小时入场，这才有机会坐上试玩台来感受一把这个被誉为世界最强的赛车游戏。

本次TGS上，《GT4》的试玩台几乎都是采用GT FORCE PRO作为控制器，所以操作的真实感极佳。试玩版只有5条赛道可以选择，不过赛车可供选择的较多，多边形选择了丰田的一款车型，而赛道自然是绚丽的香港赛道了。从画面来看，比起《序章版》来又有些许的进步，车身的反光更加真实。香港赛道的时间设定在傍晚，远处的晚霞投射过来，加上街道上五光十色的霓虹灯，整个画面显得十分华丽。音效部分还是一如既往地真实，采用杜比环绕立体声的音效系统让玩家身临其境，据说本作所有发动机的音效都是重新采集过的。而操作方面，GT FORCE PRO不愧为最适合《GT4》的控制器了（由于多边形后来还试玩过同样采用GT FORCE PRO做控制器的《世嘉拉力2005》，所以对两者的区别才能作出比较），无论多么细微的操作都可以即时反映到游戏中，震动部分也十分细腻，不同路面以及赛车不同的颠簸状态都如实地表现出来，不过需要提醒的是，任何玩家都需要一定时间来适应GT FORCE PRO的操作。

从总体而言，《GT4》不愧为当今最真实的赛车游戏，游戏目前正处在最后的调试阶段，很快就会发售了，建议玩家届时一定要购入GT FORCE PRO来体验《GT4》的独特魅力。

www.plumbook.cn

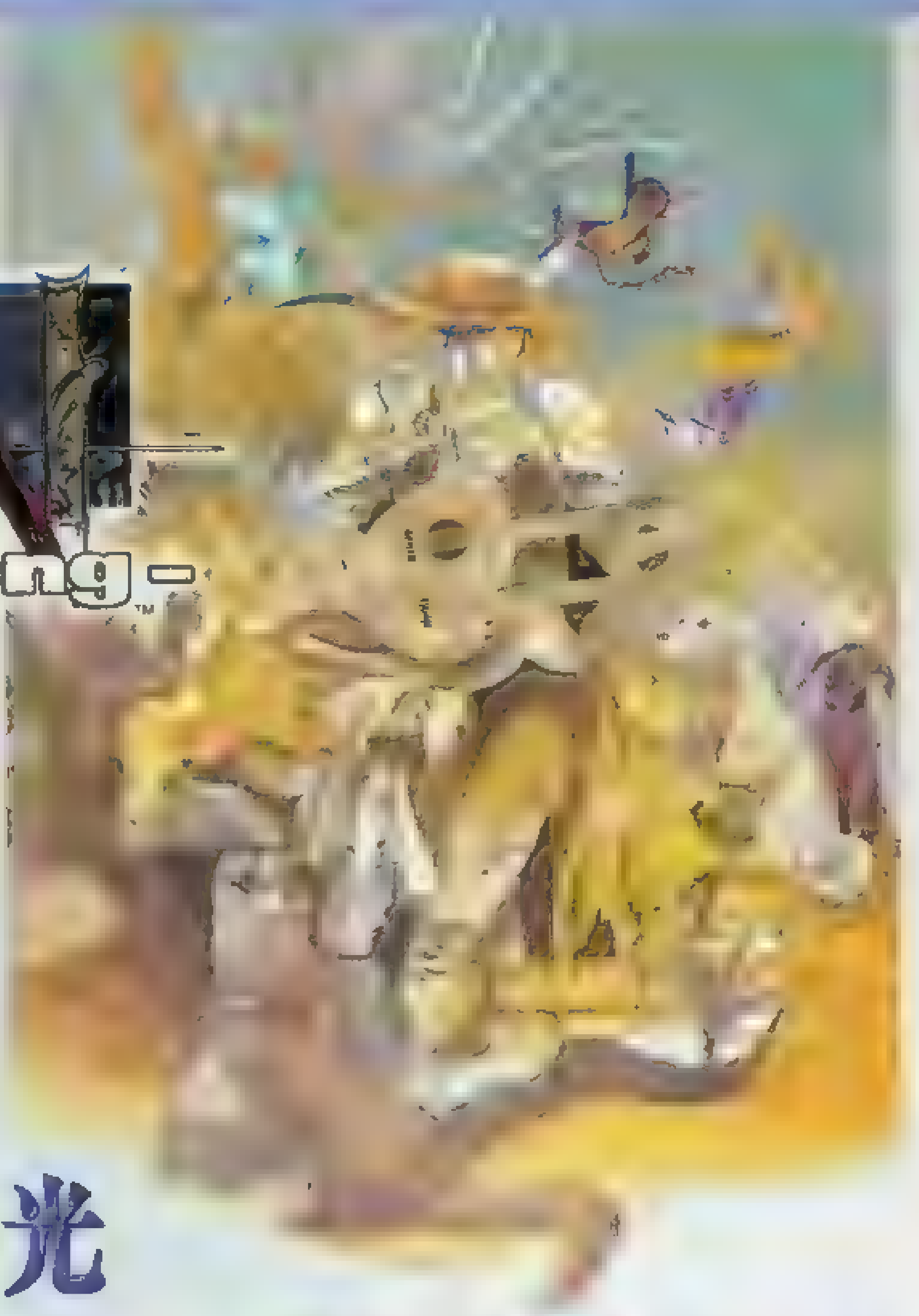
[illegible]的[illegible]（[illegible]）简称SE 的展台是非常有气势的[illegible]
[illegible]占地面积最大的[illegible]区[illegible]
[illegible]《浪漫沙加》《游者之[illegible]
[illegible]物语》[illegible]
[illegible]之森》，SE展台中最吸引人的[illegible]
[illegible]别的，正是SE这次TGS上推的四款巨作[illegible]
[illegible]《浪漫沙加》《游者之歌》《D[illegible]》《[illegible]C》。这四个房间就是这四款作品的[illegible]精心设计[illegible]分别涂有[illegible]代表了该房间[illegible]色的图案[illegible]黑色底座上[illegible]LOGO[illegible]这里[illegible]SE最火爆的地方了，笔者在以媒体的身份首先进场排队[illegible]试玩[illegible]第一次，长长的排队[illegible]展台各各有两面[illegible]后面SE[illegible]进场[illegible]《DQ[illegible]进去之后首先[illegible]一般都是该房间展出的那个作品[illegible]的是《F[illegible]AC》的预告[illegible]的预告片[illegible]在预告片还没[illegible]细致[illegible]进去就能看到一座小[illegible]小的模型[illegible]的扶手居然是一个史莱姆布偶[illegible]试玩台[illegible]的试玩房间也是最特[illegible]的[illegible]细致

&BDM-SMV
www.plumbook.cn

除了这四间小屋之外，SE 的其他游戏试玩也是排起了长长的人龙，特别是《[illegible]物语》和《[illegible] & DQ in 富豪街 特别版》，这两款作品聚集了超高的人气。另外《钢之炼金术师》那个巨大阿鲁的像吸引了无数玩家上前拍照，还有两作《王国之心》中的索拉的像也吸引了无数女性玩家。而SE的大屏幕每放一次预告片都吸引了上百人围观，所以工作人员不得不用绳子将大家围在一起。由于SE不准摄像，所以经常有人跑到SE对面的EA展区偷拍，以至于EA的工作人员经常上前提醒，禁止在EA展区拍SE的影像！

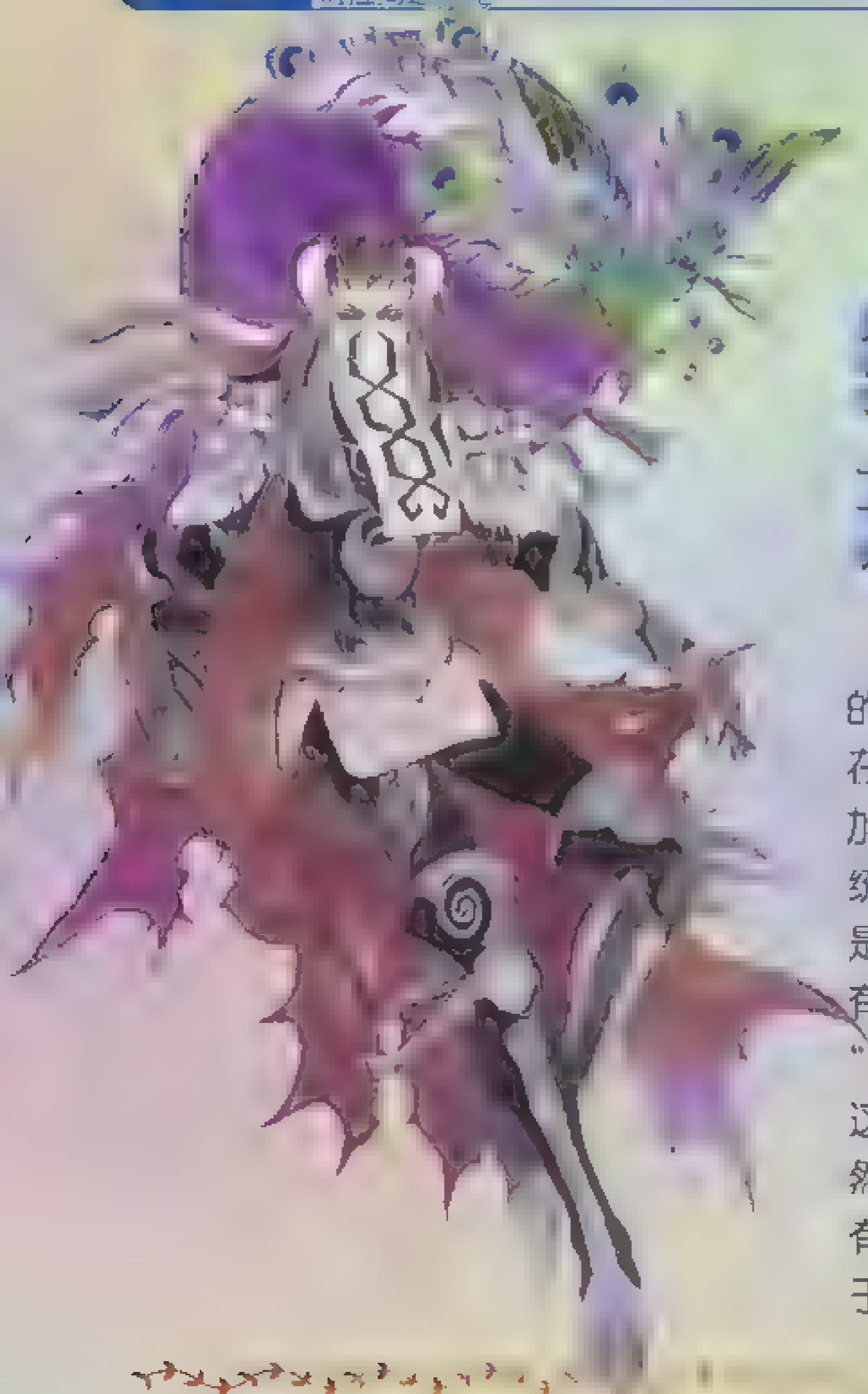
至于Show[illegible]请原谅笔者都注意游戏[illegible]，[illegible]说那[illegible]黑屋[illegible]介绍影像的Show[illegible]还比较可以[illegible]文[illegible]邪魔天[illegible]

&3DM SMV
www.plumbook.cn



浪漫沙加 吟游者之歌

浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	RPG
PS2	预定2005年春	日版



昔日的辉煌即将复苏
浪漫的传说掀开新的一页
吟游者的歌声再次响起……

经过十几年的时光 现在再次回到了玛尔迪亚斯的世界

本作是12年前在SFC上发售的《浪漫沙加》的重新制作版本，在基于前作的世界观的基础上增加了新的剧本和新的角色，而系统上却与前作完全不同，可以说是一款新的游戏。在前作中是没有连携、阵型、技悟得等以后"《沙加》系列"的经典系统的，但这些要素在本作中却存在。当然，"自由剧本"这一系统也是会有的，玩家可以在游戏中创造属于自己的传说……

SFC版的《浪漫沙加》什么怎样的？

◀剧本并不是按照一个流程进行，看完所有角色的剧本才是"王道"！

▶没有经验值的概念，战斗中的行动直接反应在能力的成长上。

游戏并不是按照设定好的路程和故事进行，而是可以由玩家自己选择，有很高的自由度，这就是《浪漫沙加》的特点。这些不墨守陈规、打破RPG常规的要素博得了玩家们的一致好评。但是，由于自由度太高，所以没有通关的玩家并不在少数。可以说，《浪漫沙加》是个起点比较高的游戏。

由于采用了全3D的处理，所以游戏的舞台表现得异常美丽！

《浪漫沙加》的故事发生在一个叫玛尔迪亚斯的世界，在这个世界，曾经被勇者米尔撒封印的三邪神的力量开始逐渐解放，受到这股力量的影响，大量怪兽开始出现。而玩家就是要从许多角色中选出一位展开冒险，途中会遇到志同道合的同伴，也会遇到强大的敌人。这次就从众多城市中选出四个向大家介绍一下。

▲旧有SFC版的地图是用一张2D图片来表示，现在在PS2上登场后，地图用3D多边形进行了处理，变得更加漂亮了。

塔尔米塔

◀通过交易来解决国家运营的问题，位于军事国家库加拉特的城市，以前作为首都有过辉煌的时刻，但是随着迁都到艾斯塔米尔，现在已经开始逐渐衰弱。由于这个城市位于全世界第一大湖玛拉尔湖旁边，所以是个充满了水的都市。

海盗港

▶海盗横行的都市，许多无法者都聚集在这里，这个都市不属于任何国家。由于被山和海所包围，所以唯一的移动手段就是船运，在这里也有一些讨厌无意义杀生的善良海盗。

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved
www.plumbook.cn

技、术、连携 灵活运用这三种要素击倒敌人

在本作中，随着装备的武器，可以领悟到各种各样的技，当与同伴一起进行技或术的连携的话，就能使出更强力的技巧。与经常更换武器进行战斗相比，一直使用某个武器战斗可能还更有利一些，这也是《浪漫沙加》的奥妙所在。术可以在商店中购买，但具体系统现在还不明确，但是，在本作中有着许多只有在本作才有的特有要素！

敌人标志

◀行走在地图上的敌人，外形有很多种。

◀当被敌人发现之后就会出现"！"的标志，敌人也会追过来！

与敌人接触后战斗开始！

如果远离地图上的敌人就能避免战斗，但当它看到玩家之后就会冲过来，此时如果接触到的话就会切入战斗画面。

◀在游戏中有一些迷宫里的敌人分布是很密集的，这里是怪物的巢穴，同时也是许多强力怪物的所在地，虽然遇到敌人后可以逃走，但在敌人如此密集的地方能逃到哪儿去呢？

杰尔顿

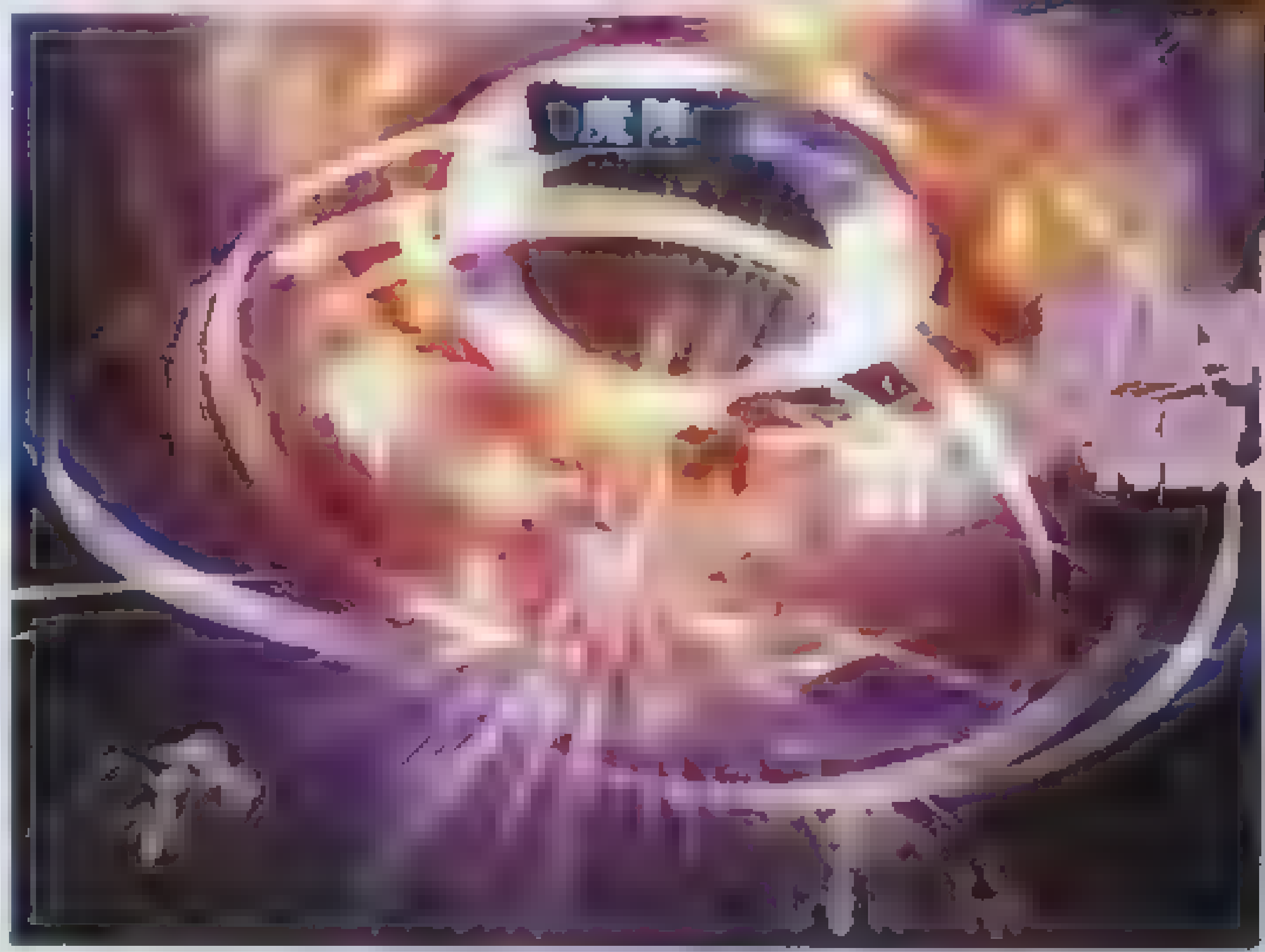
◀位于围绕托玛火山的山岳地带和广阔的草原所构成的利加岛上的村庄，也是这里惟一的村庄。由于是远离大陆的岛屿，所以到这里一般都是乘坐船只。在托玛火山有着守护通往冥府之门的巨大火龙"炎之暴君"。

水晶城

▶位于罗沙利亚的最大最美的都市，作为王国的首都这里非常繁华。在前作中如果没有某位同伴加入就不能进入这座城市，不知道在本作中还会不会是这样。

使用连携尽快击倒敌人！

◀"《浪漫沙加》系列"众所周知的连携技，由3个技组合发动。此技巧技如其名，既华丽、威力又大。在BOSS战中能发挥重要的作用。

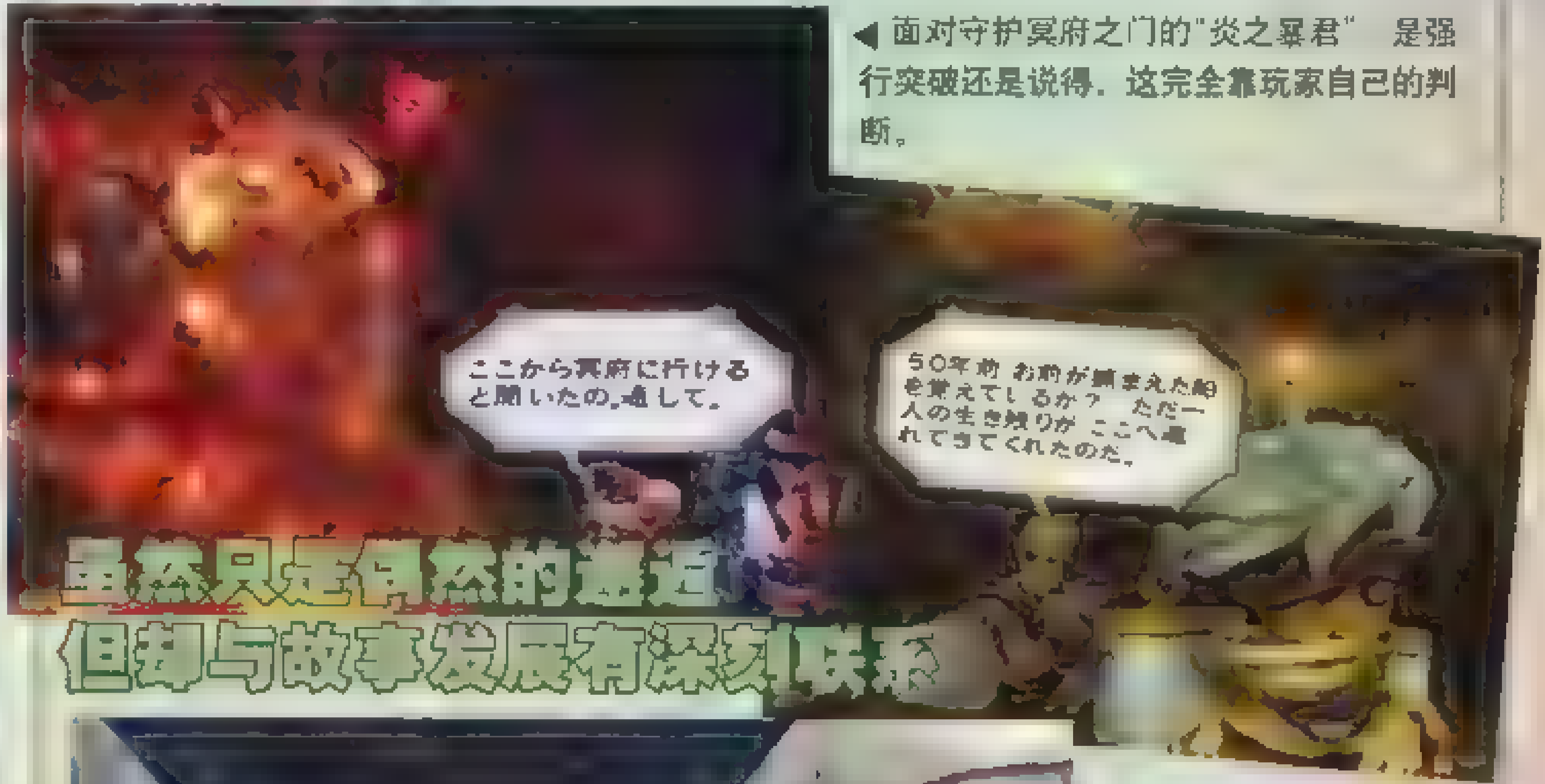


◀在本作中有许多系列作品中未出现过的技，这个名叫"魔阵"的技就是对复数敌人有效的技巧。

想完成什么样的故事完全依靠玩家自己

如前面所讲的，在本作中也存在着"自由剧本"。玩家选择的主人公、访问的场所、遇到的人物不同，故事发展就会发生变化。在冒险中玩家所遭遇的事情，与谁邂逅，要解开的谜题都不尽相同。而玩家就是要找到将这些东西联系在一起的纽带，并将它解开。

◀面对守护冥府之门的"炎之暴君"　是强行突破还是说得，这完全靠玩家自己的判断。



虽然只是偶然的邂逅 但却与故事发展有深刻联系

连FANS都会会心一笑的剧情

◀如果不是某个主人公，就会被叫"滚回去"，如果是熟悉前作的玩家就应该能想到此时需要哪个同半。（_^）

"《浪漫沙加》系列"的原点在PS2上复活！

我一直希望……能够重新制作

——这一次，您准备将SFC版的《浪漫沙加》重做在PS2平台上，能够告诉我们这其中的缘由吗？

河津 我一直希望能够重新制作。如果在PS2平台上重新制作的话，就能够重新做出许多新的内容，所以我想现在差不多可以开始动手了。《无尽沙加》虽然是一款从0开始的全新作品，但我却在想："下次不能再这么做了。"

——那么，重制版内的内容到底有多少是相同的，又有多少是全新的呢？这一点FANS也非常关注。

河津 系统部分已经与原作完全不同了。不仅画面变成了3D，就连战斗和地图等部分也焕然一新。不过游戏的世界观、登场人物等，基本还是与原作相同。

——那么，游戏中的动画、战斗时的音效以及画面等等，是否都经过了大幅强化了呢？

河津 是啊。不过，游戏中并没有过场事件的动画，因为这会对故事的进行方式造成很大影响。

——其他的，比如说新的要素，或是迷你游戏什么的，有没有加入呢？

河津 啊，这部分其实并没有加入多少。RPG游戏，本身不就是一个集合了各种迷你游戏等要素在内的集合体吗？所以，我认为在游戏中加入与游戏主线完全无关、完全不同类型的迷你游戏，没有什么必要。

系列的特色系统将全部包含

——角色们好像是用3头身或4头身表示的，虽然这已经给了我们一种全新的感觉，不过，这种造型是不是有些太过拘泥了呢？

河津 用真实的造型来设计，最终只会给大家造成真实影像表现的感觉。真想要表现出那种写实风格的画面形象的话，只需要让新人们来设计就可以了。为了表现出像游戏画面的风格，所以我们采用了现在这样的造型。

——这一次的战斗，队伍的成员虽然增加到了5人，不过还有一些空间来为原创内容考虑吧？

河津 其实，原作的内容中，不仅没有包含"一闪"（游戏特色系统之一），就连连携系统也没有。毕竟一闪是登场于2代，而连携是来自于PS版的1代。这一次，我是希望能够做出一款集系列之大成的作品，所以就将这些系列特色的系统全部加进来了。

——角色的成长以及技能等，这些细微的东西我们也很感兴趣呢……等级上升是不是与以前的作品一样的呢？

河津 是的。武器有等级概念，只要等级上升的话，就能够学会更加高级的技巧，比如说"一闪"。

——本作是不是与原作一样，在野外的地图画面上能够看到敌人，接触的话才进入战斗呢？那么，恐龙这样的敌人，造型是不是会非常大？

河津 是的。不过要在画面上显示出这么大的敌人，稍微有一些麻烦呢。另外，原作中有一群恐龙都居住在巢穴中，那个地方，到底能够用多边形再现到何种程度，这点我现在还无法透露。

能够让新手们也沉浸其中的"《沙加》系列"

——当要制作重制版时，工作人员们都有什么样的反应呢？

河津 从SFC到PS2，继续制作跨平台作品，以及"以前在SFC上完成的作品该怎么处理呢？"等等，这些关于技术方面的问题都被大家私下之间讨论着。不过，现在并非怀念以前的时候，总之在我看来，对那些玩了原作品，之后再来玩这款重制的新作的人问一句"感觉如何"，是很有意思的。也许会感觉玩了两个作品后，会有一种不可思议的感觉吧。我是这么认为的。

希望游戏值得期待

——经过了这么漫长的日子，"《沙加》系列"依然持续推出。河津先生是如何看待这一事实的呢？

河津 原本没想到会变成现在这样的。虽然我肯定不会对该系列的成功有任何的怨言，但正由于有了"《沙加》系列"，虽然才让其他的游戏更加难以制作下去。

——如果本作顺利推出了，那么我想不久以后，玩家们就会希望重新制作2代和3代了吧。

河津 2代是2代，3代是3代，与初代又是完全不同的作品了。那么，如果重新制作了，又能如何呢？想要表现出什么吗？如果不能够表现出一些新的东西，那么重做也就没有意义了。不过，现在我还没有考虑那么多。

——最后，请对众多期待着本作到来的玩家们，说一句"请大家期待"的祝愿吧。

河津 本作并非简单的重做。我有一种是在制作全新游戏的感觉，希望大家都能够喜欢。因为本作是基于RPG游戏中的"游戏性部分"而制作的，所以请各位玩家安心期待吧。

河津 秋敏

Profile

自GB版的《魔界塔士Sa · Ga》发售以来，河津秋敏便担当了几乎所有"《沙加》系列"作品的制作人。也就是说，他就是"《沙加》系列"的生父。如今他在Square Enix公司中担任游戏开发执行负责人。

倍受大众好评的跨平台 大人气RPG游戏系列

1989年，"《浪漫沙加》系列"的第一作于GB平台推出，后来，该系列在各种平台上都有推出。虽然作品繁多，但每一作中都有着系列独特的特色内容。如新招式、连携必杀技等等系统。该系列得到了众多RPG FANS的支持，成为了Square Enix公司的看家招牌作品之一。

- 魔界塔士Sa · Ga(89年/GB)
- Sa · Ga2 秘宝传说(90年/GB)
- 时空的霸者 Sa · Ga3(完结篇)(91年 GB)
- 浪漫沙加(92年 SFC)
- 浪漫沙加2(93年/SFC)
- 浪漫沙加3(95年/SFC)
- 沙加 开拓者(97年/PS)
- 沙加 开拓者2(99年/PS)
- 无尽沙加(02年/PS2)

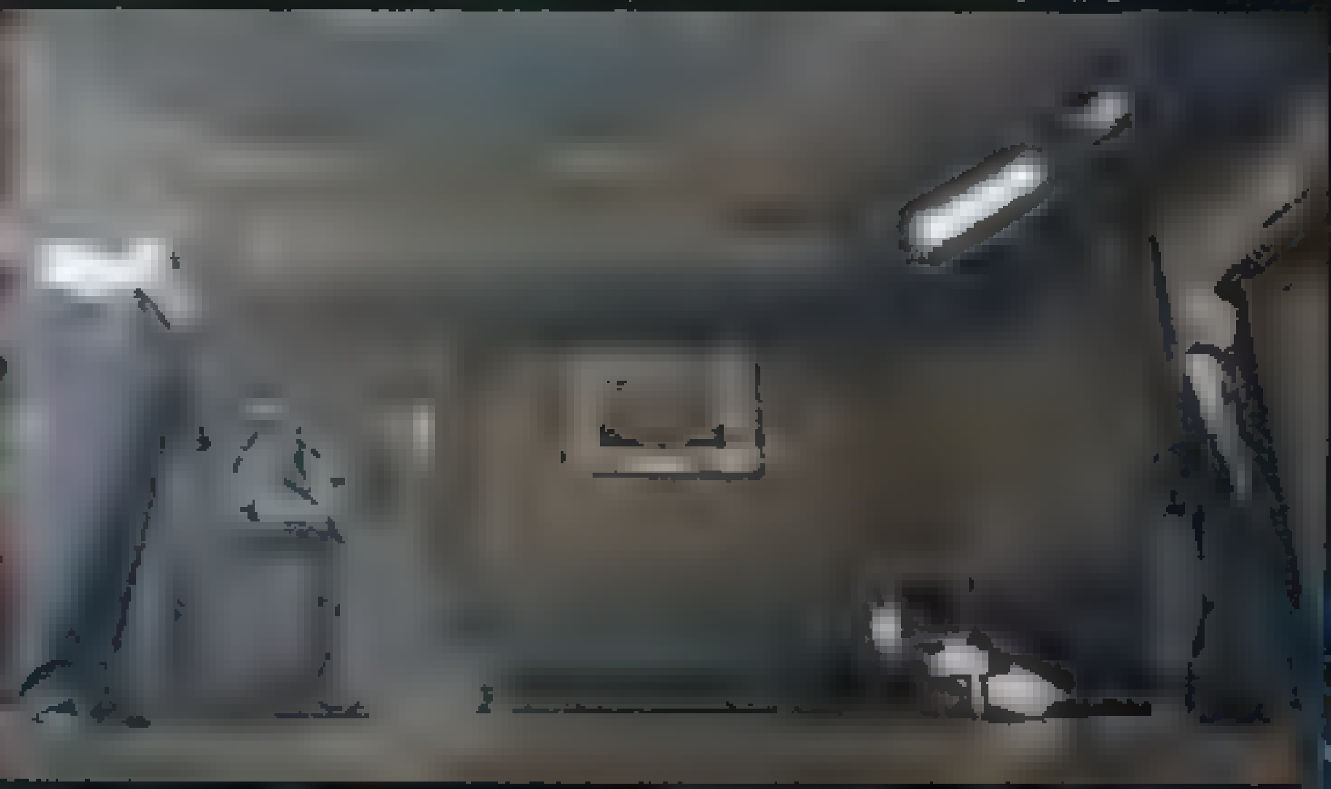
现场试玩感受

这款重制的《浪漫沙加》吸引了众多玩家的眼球。首先一上来就是一段精彩的动画，其素质与《无尽沙加》不相上下。试玩角色是在一个海盗大叔和一个舞娘之间二选一，而笔者选择了海盗大叔。接下来就选择组队的同伴，一共有3种组合，随意选择就进入了游戏。本次《吟游者之歌》试玩版里，参加战斗的人物有5人，敌人还是系列的传统——可见式遇敌。而表示能力的只有HP和LP，没有了TP，并且战斗后除了HP外，连LP都是全回复的！所以在游戏中看到LP消耗5点技请不要惊讶。（笑）这也许是变化最大的一点了。虽然本作是《沙加》初代的重制版，但系统则采用了之后"《沙加》系列"的系统，像阵型技、一闪都有。战斗中连携技真是爽快度满点！不仅有攻击连携，还有一些连携技有辅助效果。技方面这次加入了很多新技，比如"痛足"，就是属于冲刺攻击的一种；还有"阵"，这是阵型技的一种变形，其效果是召唤魔法型的攻击。总的来说，本次《沙加》的制作还是相当有诚意的，起码恢复到老《沙加》的系统就会让许多玩家满足了。惟一觉得有点不满的就是人物表现，一个正常比例的头配上一个Q版的身体，看上去怪怪的……　　（文：邪魔天使）

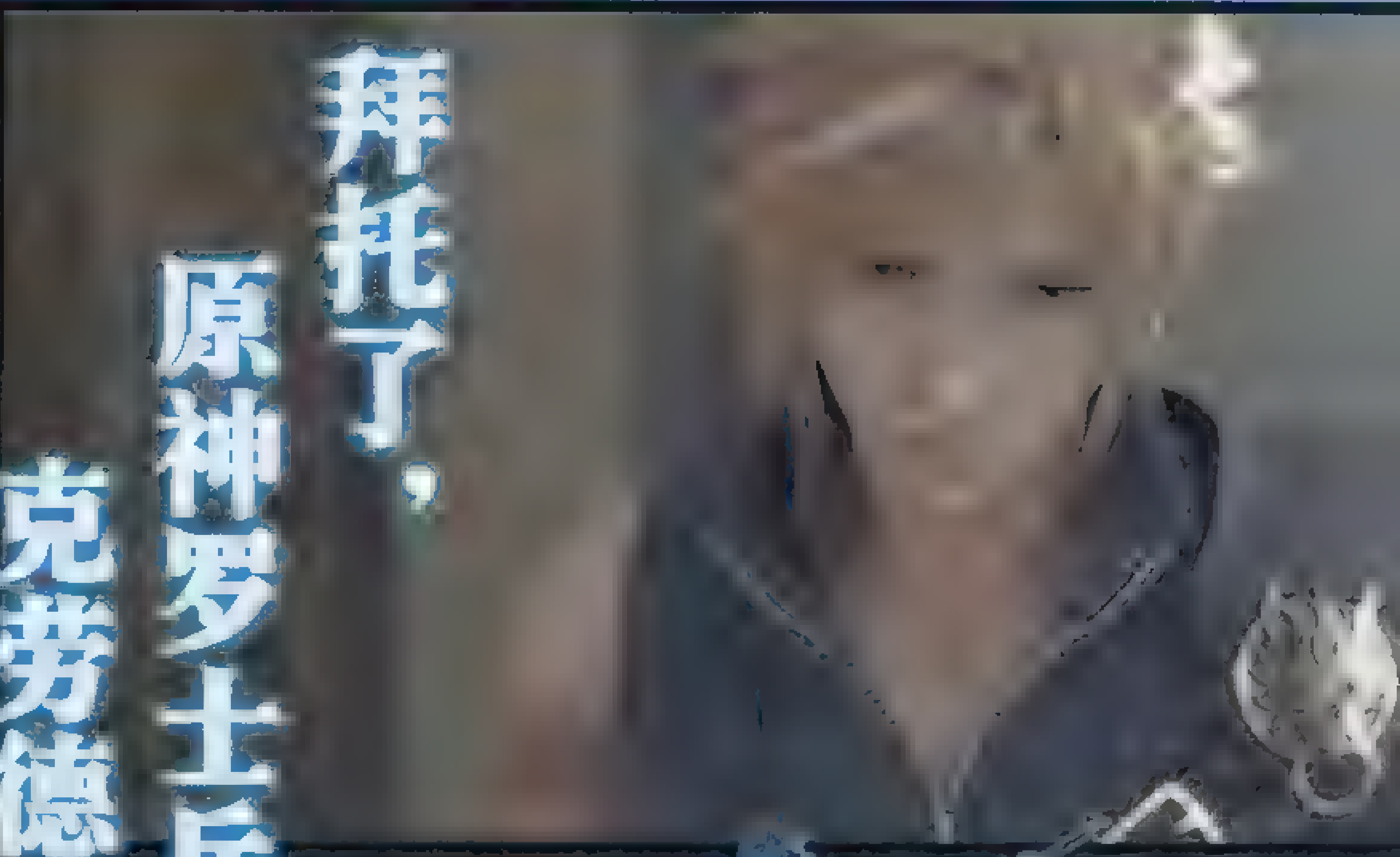
www.plumbook.cn

坐在轮椅上的人。以及……

▼坐在轮椅上的人正在请求要离去的克劳德，而站在他旁边的则是原塔克斯的成员鲁德，墙上的装饰赫然写着“神罗”的标志？难道这个人是……

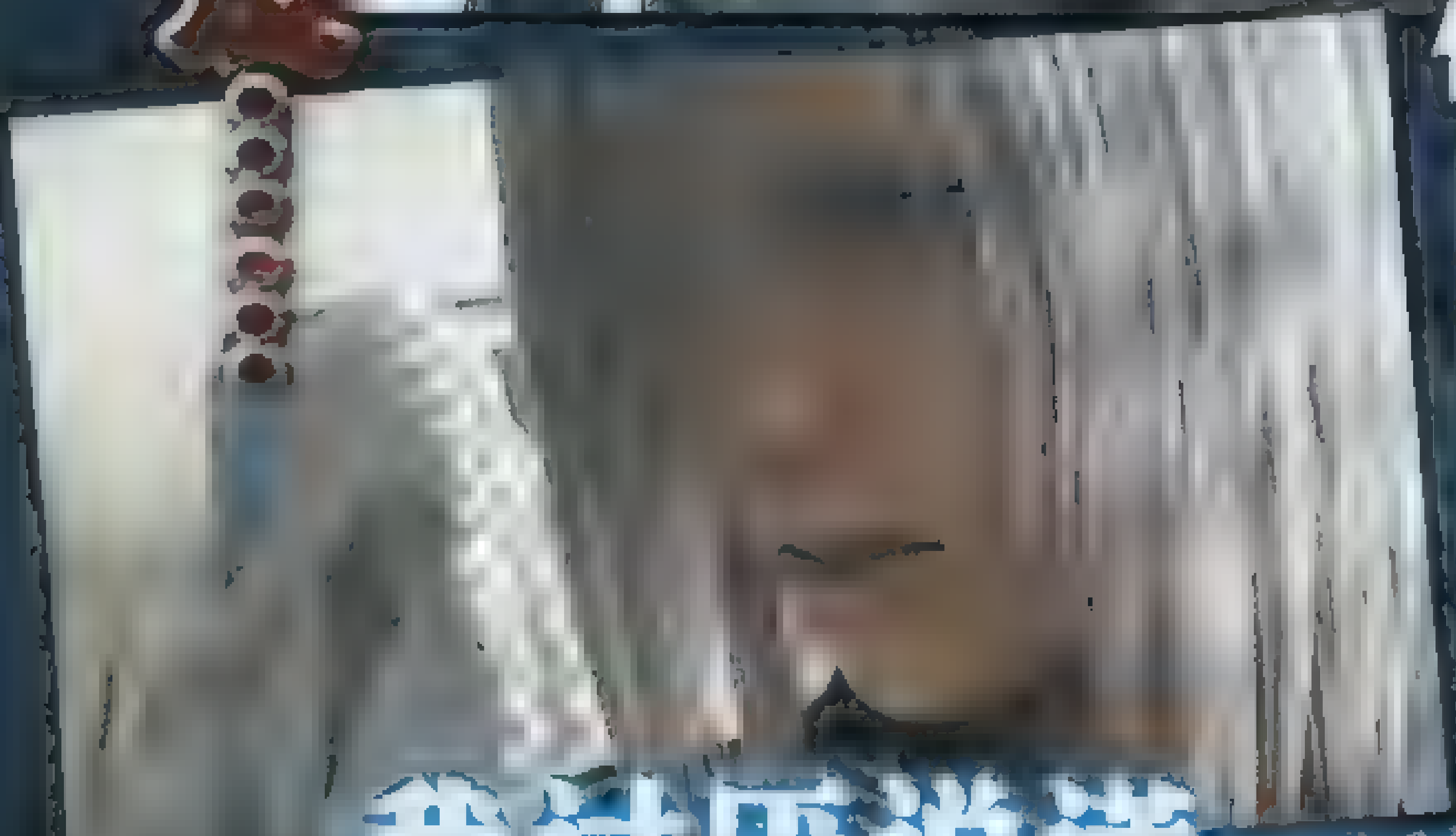


拜托了，原神罗士兵，克劳德……



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

最终幻想VII 再临之子	Square Enix	—
DVD	FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN 预定2004年内	价格未定



◀卡达尤一脸的不耐烦，从他接触坐在轮椅上的情形来看，让人感到一丝不安。

我讨厌说谎……

张开巨大的双翼，翱翔在天空的正是我们熟悉的召唤兽巴哈姆特！从外表来看，它给人一种不安的感觉。而设计这个巴哈姆特的，正是被誉为怪兽造型设计第一人的竹谷隆之（《FF VII AC》中克劳德所乘坐的摩托“芬里尔”的设计也是竹谷隆之）。巴哈姆特那扇动的双翼似乎要撕裂天空，而它那力量感以及威严感，都被CG表现得淋漓尽致。

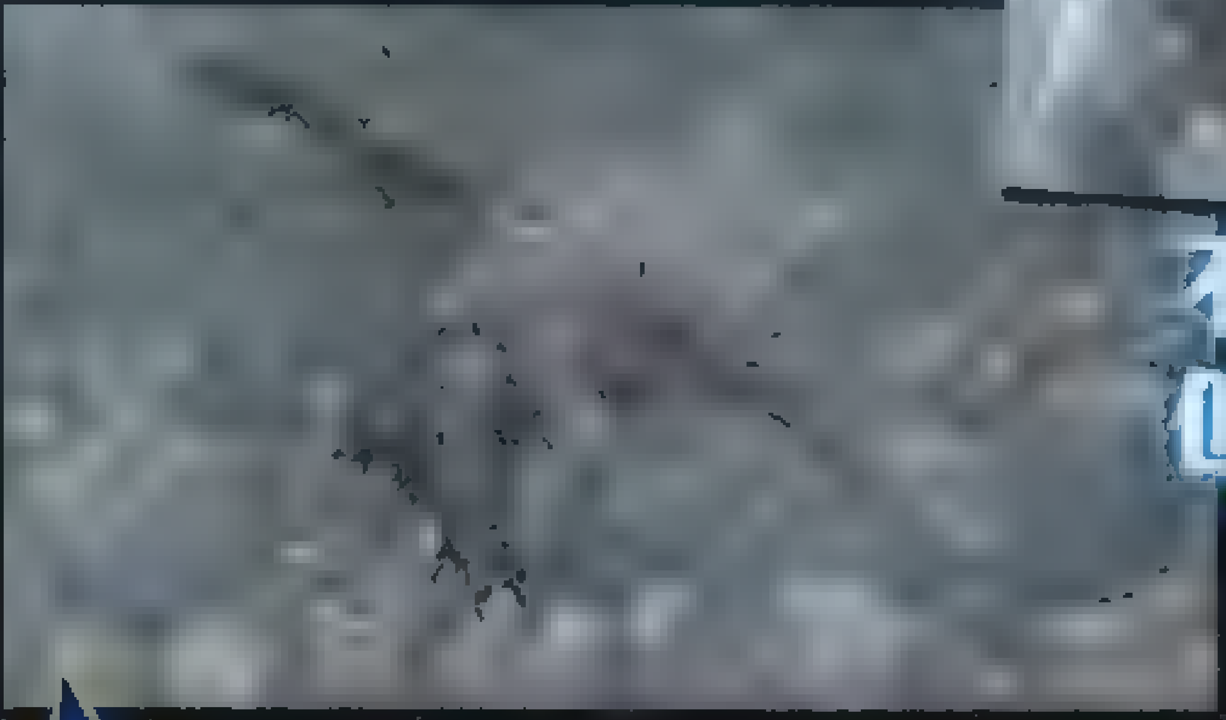
白色的建筑

这是一个举行宴会的场所，呈圆形，屋内没有什么多余的装饰，看上去是一个[illegible]。从目前的情况来看，这就是最初公布的那个披着白袍的人所居住的地方。

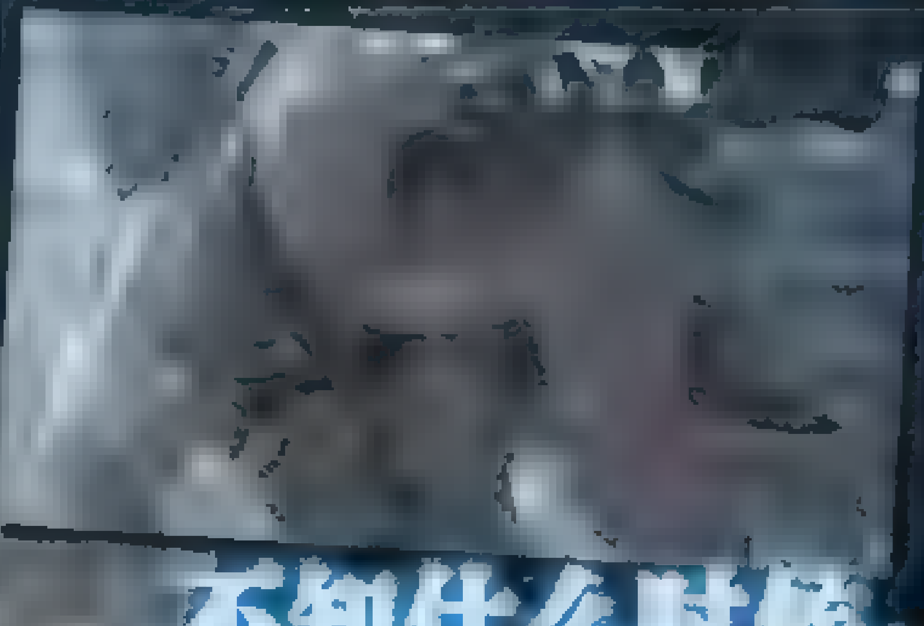
公开影像观感

以克劳德为首，许多我们熟悉的角色再次出现在我们面前，这就是《最终幻想VII 再临之子》（以下简称《FF VII AC》）。本次TGS所播放的影像，就是威尼斯影展上所放的影像。其中，那个坐在轮椅上披着白色长袍的人几乎可以肯定是原神罗老板鲁弗斯，而卡达尤叫他“母亲”，看来那三个银发少年的确与魔晃有莫大的联系。而克劳德似乎也染上了“星痕症候群”的疾病……一切的谜都将会在今年年内解开，《日版》不要放鸽子！

神兽巴哈姆特

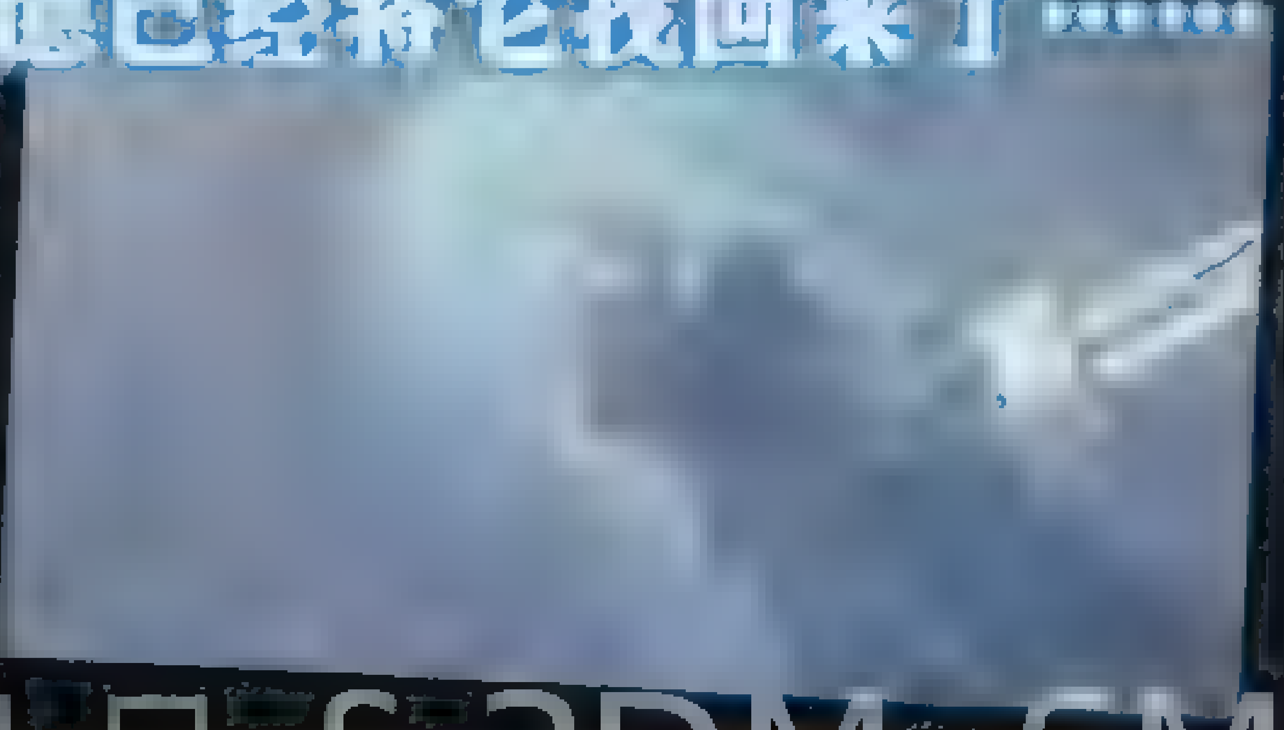


▶在《可视》里巴哈姆特作为我方的召唤兽出现，难道在本作中会成为敌人吗？



◀巴哈姆特的攻击，难道是千兆火焰？其威力可以让生物瞬间蒸发，难道……

不知什么时候，那个感觉已经消失了。但我认为克劳德已经将它找回来了……



▲手举大剑冲向巴哈姆特的克劳德，从他身上[illegible]出的青白色的光来看，难道克劳德身体[illegible]？看他的表情，[illegible]已经不再迷惘。

巴哈姆特是《FF》中广为人知的召唤兽，它无属性的千兆火焰吐息拥有强大的力量，在《FF VII》中作为强力召唤兽登场，还有巴哈姆特·改、巴哈姆特·零式这两种形态。但从《FF VII AC》里的影像来看，它外形与游戏中的完全不一样，并且其漆黑的颜色给人一种邪恶的感觉。而在最后，克劳德还举剑飞向巴哈姆特，看来在《FF VII AC》里巴哈姆特将会与克劳德有一场激战。

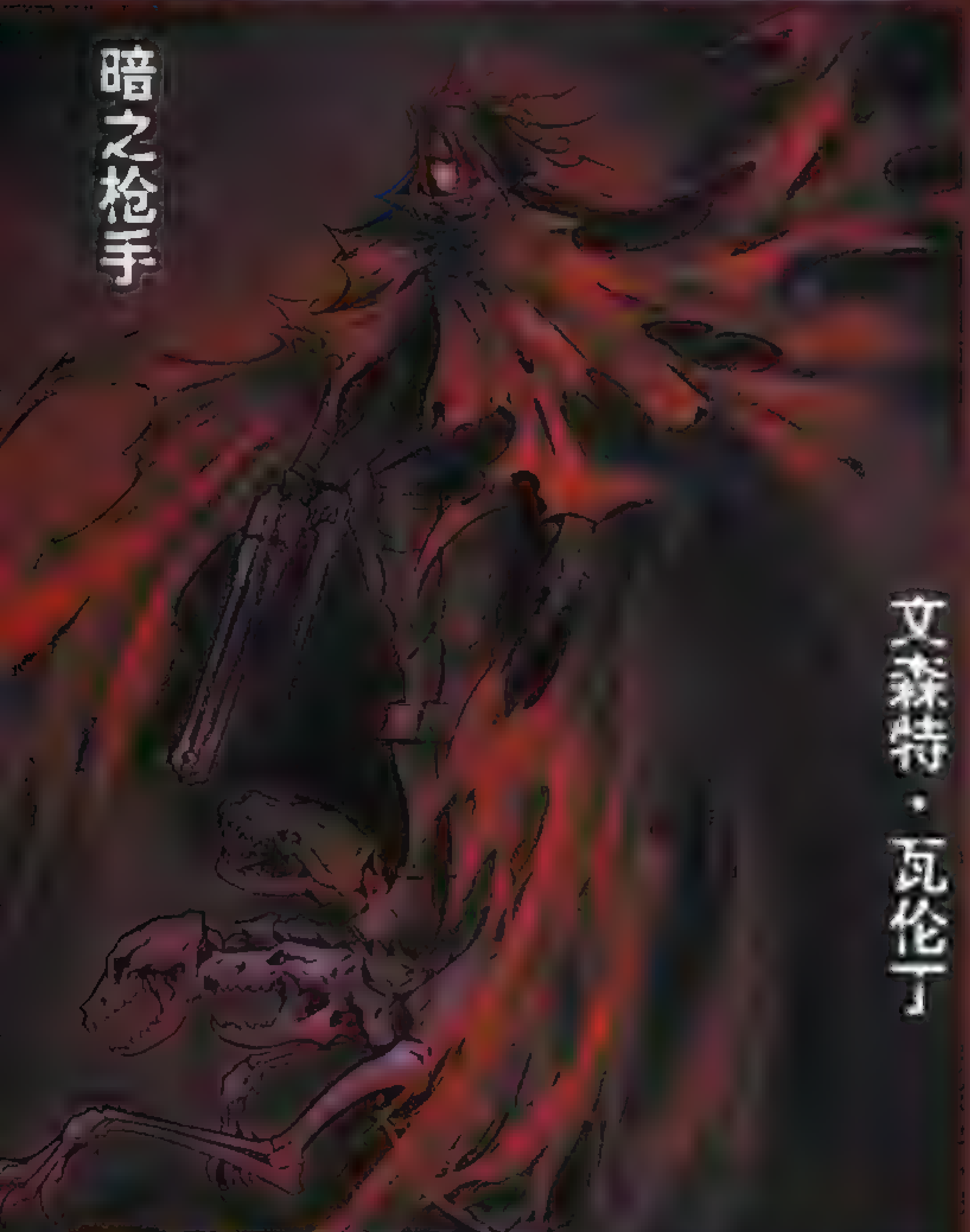
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
3DM-SMV www.plumbook.cn

DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII

PS2	地狱犬之挽歌 FINAL FANTASY Ⅶ	Square Enix	未定
	DIRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY Ⅶ	发售日未定	日元

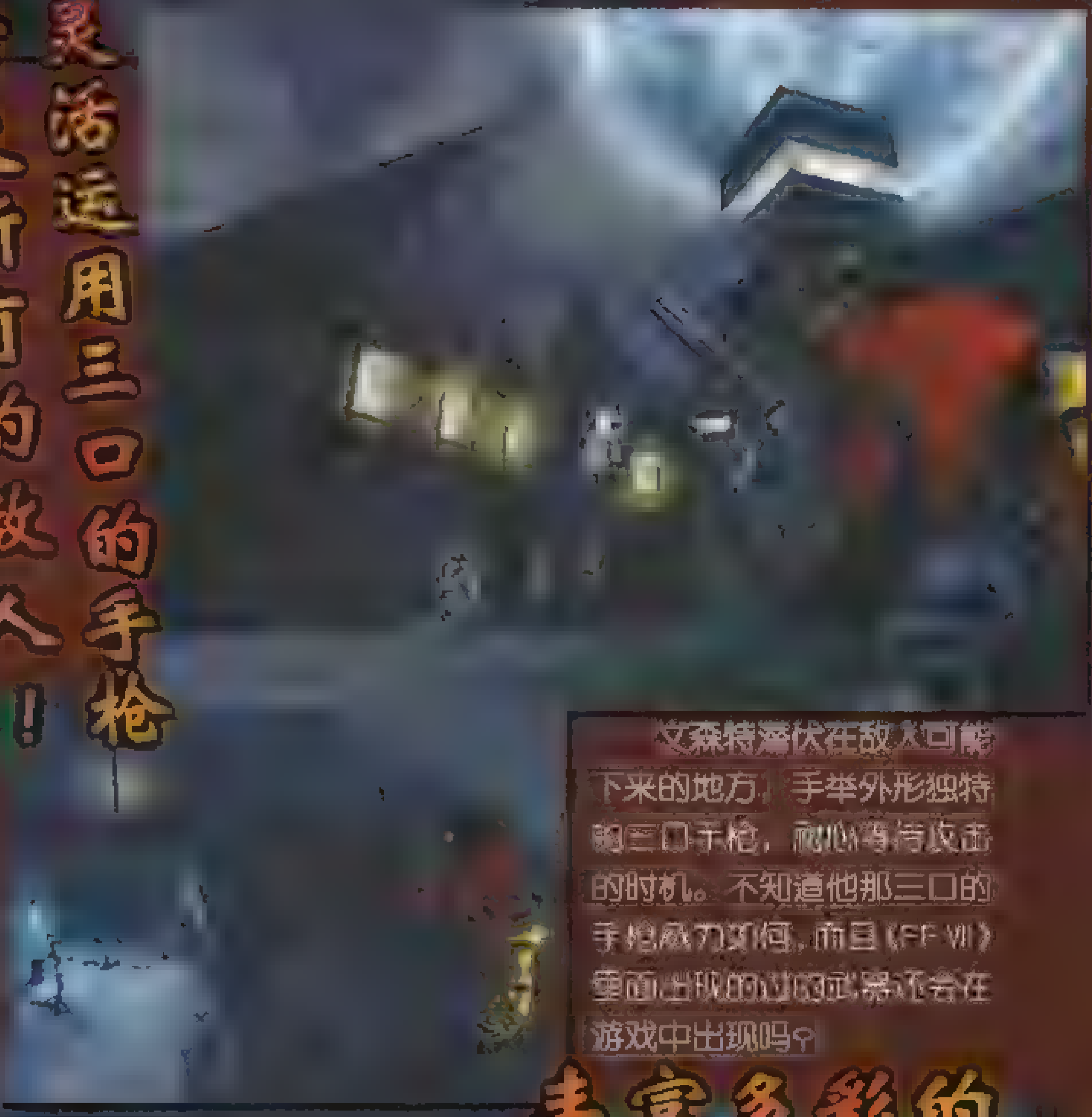
作为Square Enix以《FF Ⅶ》为中心展开的计划，《地狱犬之挽歌》（以下简称《FF Ⅶ DC》）终于掀开了它神秘的面纱。如果纵观SE的《FF Ⅶ》计划，可以看出这些游戏的简称是《FF Ⅶ AC》（《最终幻想Ⅶ 再临之子》）、《FF Ⅶ BC》（《最终幻想Ⅶ 危机之前》），难道之后还会出《FF Ⅶ CC》？这个谁知道呢。

《FF Ⅶ DC》的主人公是《FF Ⅶ》中的同伴之一——文森特·瓦伦丁，而故事时间设定在《FF Ⅶ》发生的3年后，也就是《FF Ⅶ AC》发生的1年后。游戏类型还不明确，从TGS展上公布的影像来看，该游戏可能是一款带有射击要素的动作游戏，与以前《FF Ⅶ》的RPG大相径庭。现在就让我们走进游戏中来体会《FF Ⅶ》的另一种乐趣吧。



◀无数的谜之士兵从直升机上飞降而下，这些士兵到底是什么人呢？他们到底隶属于哪个组织？他们执行的任务又是什么？一切的一切都还是谜，惟一知道的就是，他们都是文森特的敌人，相信在游戏中与文森特最常交手的应该就是他们。

灵活运用三口的手枪 歼灭所有的敌人！



文森特潜伏在敌人可能下来的地方，手举外形独特的三口手枪，耐心等待攻击的时机。不知道他那三口的手枪威力如何，而且《FF Ⅶ》里面出现过的武器还会在游戏中出现吗？

丰富多彩的动作要素！

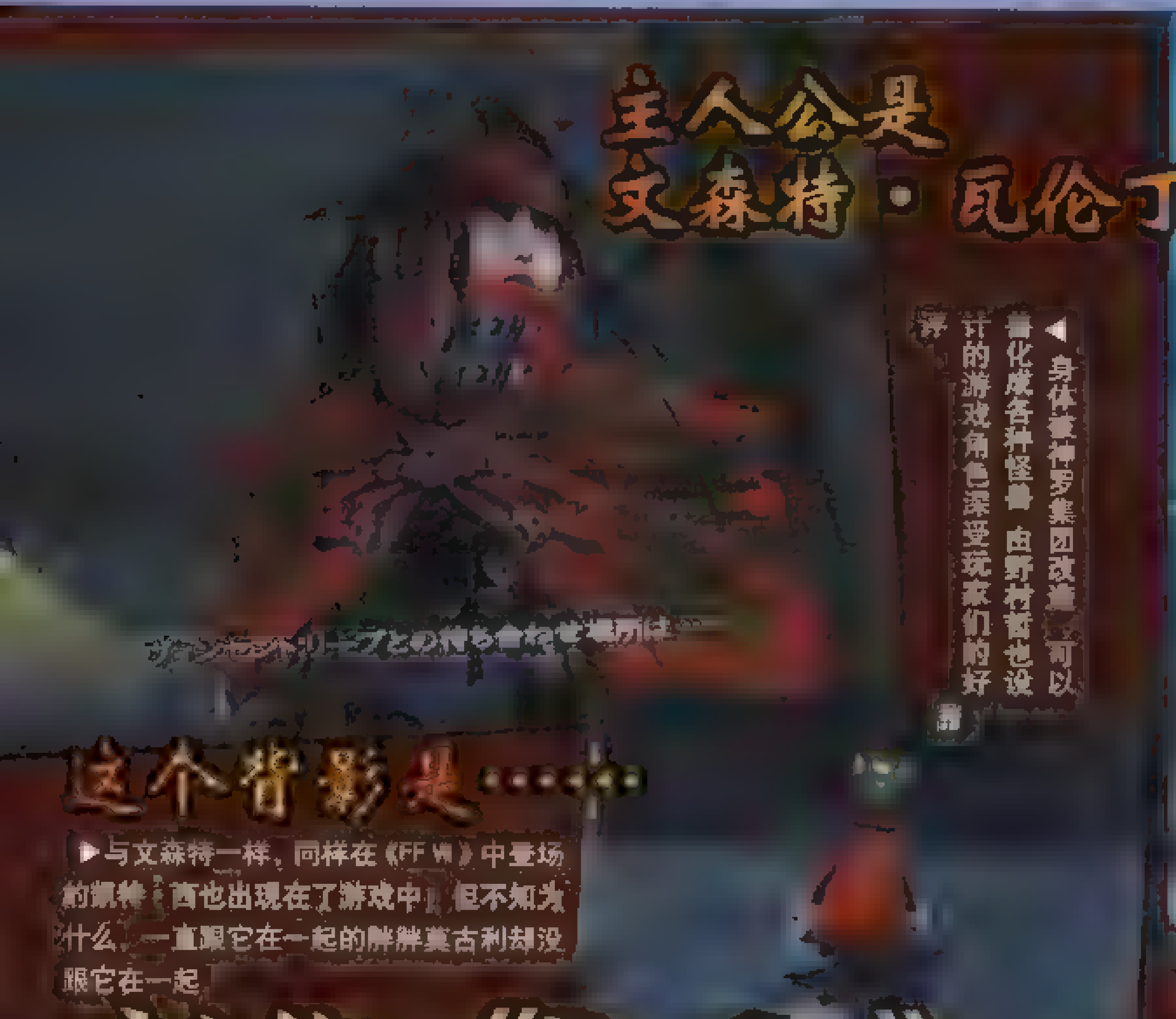
与未知的敌人展开激战！

▶文森特利用灵活的身法避开连续扫射的敌人，看得出该游戏中的动作要素很丰富，下蹲、潜伏，这些动作要素会在游戏中出现吗？图中的木桶难道是为了躲避用的遮挡型道具？

◀文森特与敌人展开了激烈的枪战，敌人潜伏在文森特上方，不知道他如何避开弹幕逃出这个危机。

文森特的目的是什么？

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



主人公是文森特·瓦伦丁！

◀身体被神罗集团改造，可以兽化成各种怪兽，由野村哲也设计的游戏角色深受玩家们的好评。

这个背影是……

▶与文森特一样，同样在《FF Ⅶ》中登场的凯特·西也出现在了游戏中，但不知为什么，一直跟它在一起的胖胖莫古利却没跟它在一起。

新作《D.C.》，游戏中的一切都是谜！

▶天空中那皎洁的月亮似乎是在诉说着文森特的命运，而诡异的气氛也让人不寒而栗，而照耀在月光下面的，就是图中那座巨大的教堂，到底这个场景所要表达的含义是什么呢？而且，在文森特的面前出现了一个棺材，不知道这与《FF Ⅶ》中他睡的棺材有什么必然联系，并且令人产生疑问的是：这里到底是哪里……

谜之士兵

◀▼这个神秘的士兵身上散发出一种不同寻常的气息，而下图那个少女却戴着一个奇怪的机械头盔，身体似乎与一些粗大的管子相连，到底他们与故事有什么样的联系呢？

谜之少女

故事梗概

那一天，米德加尔死了……
几万名的士兵被关在了地下……

从此，以世界为目标的狩猎行动开始，
那些没有这样价值的人被赐予了杀戮和虐杀的权利……

《FINAL FANTASY VII》故事的3年后，突然出现的谜之集团袭击了城市，他们是那些由于陨石灾害而被关在地下的地底士兵（DG Soldier）。
这次的主人公是文森特·瓦伦丁，他似乎与发生的一连串事情有着千丝万缕的关系，但其原因却不明。
3年间在地底下到底发生了什么？至此开始的悲剧是什么？
当世界被黑暗所笼罩的时候，他的枪奏响了"挽歌"……

P.S.除了文森特以外，《FF VII》中大家熟悉的角色也会登场，让故事更有看头。本作中会描述《FF VII》中未讲述过的事实，敬请大家期待。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

凡人物语（暂名）

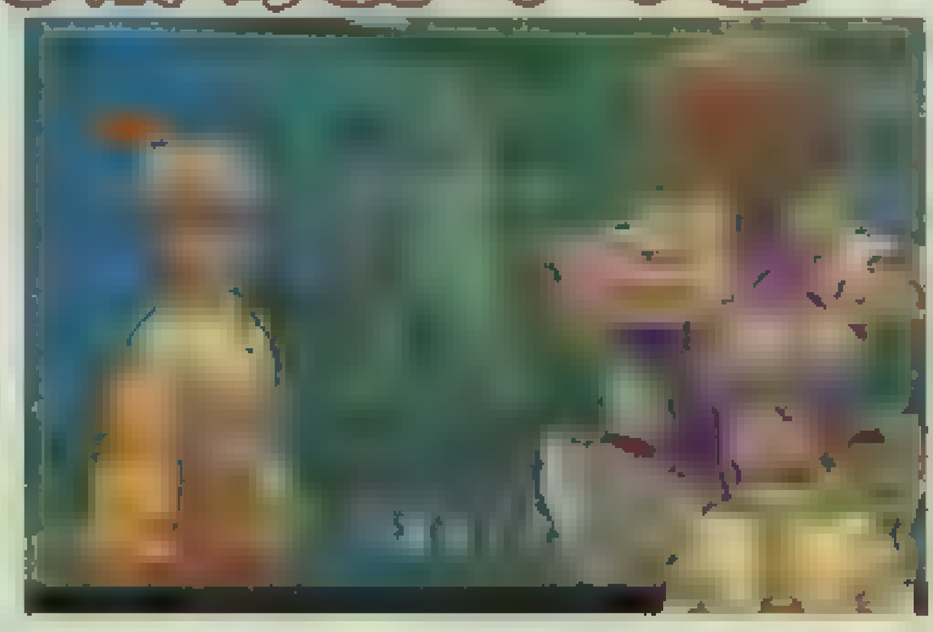
凡人物语（暂名）	tri-Ace Square Enix	RPG
PS2 RADIATA STORIES	预定2005年春	日版
对应周边未定		

杰克担任了与妖精交流的任务

在《RS》的世界里，除了人类以外还有光之精灵、地精、矮人等妖精族的人居住。而称为RADIATA王国斗士团、桃色猪斗士团见习骑士的杰克现在接到的任务就是要与那些妖精打交道。但是，妖精们都认为人类是傲慢的种族，而且就目前的状况而言，人类和妖精之间的关系并不是那么好，不知道等待杰克的任务将是什么，而他将要遇到的困难看来也是非常艰巨。

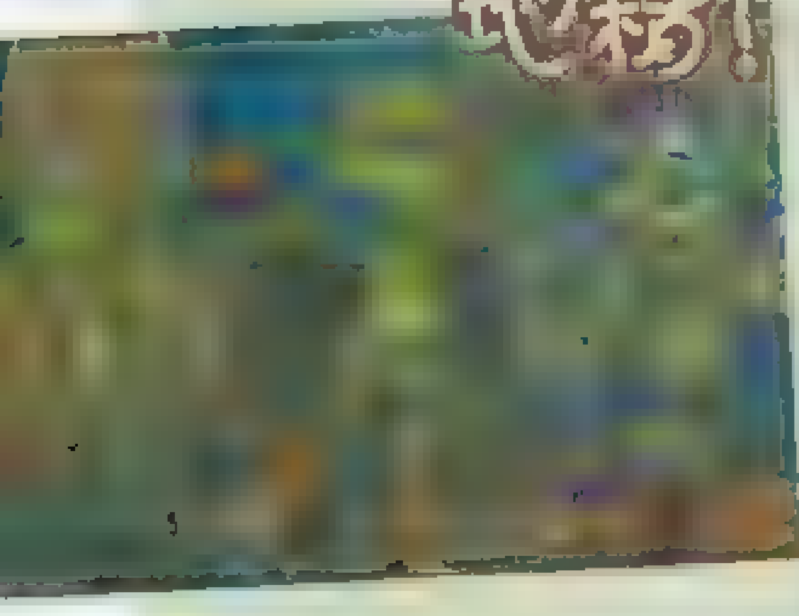
与暗黑精灵的相遇……

▲杰克努力与妖精进行交流，现在桃色猪斗士团的同伴们决定到暗黑精灵的住所去。



◀暗黑精灵的头上都装饰有一片茶色的树叶，看上去相当可爱哦。

地精！



◀喜欢调皮捣蛋搞恶作剧的地精，一旦遇到他们不知道会发生什么样的事情。

▶杰克接到了与光之精灵进行交涉的任务。

光之精灵……

非常讨厌人类！

▲但是，光之精灵却将杰克一行拦在门外，从他们的话语以及表情来看，光之精灵非常讨厌人类，难道之前人类与妖精之间发生过什么事情么？

▲▶对于嗜血半兽人而言，与人类并没什么好说的，它们突然向斗士团袭来。女主角蕾德丽危险了！

嗜血半兽人向同伴们袭来！

▲"人类真是肮脏"光之精灵对杰克如是说道。为什么光之精灵如此讨厌人类？到底如何才能与他们进行正常的交流，一切都还是谜。

现场试玩感受

这个游戏只要一玩就知道出自于tri-Ace之手，特别是打开菜单时的经典音效，一直都没变过。游戏的菜单界面非常漂亮，给人一种清新的感觉，字体、图标都很有卡通风味，非常可爱。地图上如果想打开宝箱要按×键，主角就会用脚踢一下箱子，这样就能拿到道具了。而装备什么道具都会在人物身上表现出来。玩tri-Ace的游戏就是玩战斗，所以一上来笔者就直入战斗部分。遇敌音效也与《星海3》一样，不过遇敌后进入战斗的时间就要比《星海3》长多了，希望在正式版里有所改进。角色的必杀技都设在武器上，装备什么样的武器就能装对应武器的技。与《星海3》一样，《RS》也设定了CP值，试玩版中CP值是10点，每个技都有对应的CP值，所以不要胡乱装技。战斗中只能控制主角一个人，同伴都是AI控制。○键是攻击，×键是防御，方向键四个方向对应四个阵型，阵型可以事先调整，战斗中可以更换。主角HP下的Volty槽10以上时才能更换阵型，更换阵型时会发出阵型技。Volty槽10以上时，按下□+×键可以发动特殊攻击，而当Volty槽到100%时，按□+×键就是华丽的决之技了！效果非常漂亮！不过要注意的是，如果想发动决之技就要先将阵型解除，而特殊攻击也是要在解除阵型的情况下使用的。事先装备的必杀技在游戏中似乎是自己使用的，并不像《星海3》那样需要长按，不过这也许与个人的手感有关。

饰品带有熟练度，这是给笔者印象最深的。比如笔者的主角装备的是"风的守护"这个指轮，其效果是"风属性伤害减半"，而熟练度有四颗星，由于试玩时间太短，所以没有练到Master(也许是厂商故意的，为的是制造悬念)。但这样的设定估计有两种可能，一种是饰品强化，比如按照"风属性减半→风属性无效→风属性吸收"；一种是装备技能领悟，Master后就领悟该技能，并可以装备在角色身上，不过据目前的情况来看，前者的可能性较大。

总的来说这款游戏具有tri-Ace的一贯风格，战斗依然是游戏最大的亮点，笔者对它的期待度现在已是满点！

人类与妖精之间 桃色猪斗士团、

与精灵之间的关系恶化 终于，龙登场了

《凡人物语》故事的主要矛盾冲突是围绕着人类和精灵之间发生的，从最初的剧情我们可以看出，在人类中有人对精灵充满了敌意，而精灵也就开始讨厌人类起来。随着故事的发展，由于一些很小的事情，终于发展到人类开始袭击矮人村庄的局面。以此为契机，妖精族和人类的全面战争爆发了。与此同时，拥有更强大力量的龙也出现了，它们也对人类露出了凶恶的獠牙……世界正一步步走向毁灭的边缘。而此时的主人公杰克也被卷入了这场战争之中，到底有什么样的困难会降临到他头上呢？他会如何面对呢？

▲在执行任务中认识的矮人，看得出矮人的穿着显得很破旧，而眼神也丝毫没有精神，而且他还在指责斗士团。到底人类和妖精之间的关系恶化到什么程度了……

www.plumbook.cn

杰克身边的人们

在此向大家介绍一下新公布的四名同伴。在游戏中，与杰克接触的人有很多都会成为杰克的同伴，与他们一起行动就会发生各种各样的事件，在游戏中从事件里了解某个角色也是一件非常有意思的事情。

闪兹·罗斯奇尔德 Gantz Rothchild

拥有西方狮子称号的罗斯奇尔德家的长子，因此从小就受到良好的教育，所以为人正直而且很有礼貌。也许是出身在名门，所以对外面事物了解不多，有时候会显得愣头愣脑，只会从一条直线上看事情。与此同时，他还是桃色猪斗士团的团长。

我是桃色猪斗士团团长

闪兹·罗斯奇尔德

就是我

age:28

艾娅黛尔·拉赛尔 Airedale Russell

代替早逝的双亲抚养杰克长大的杰克的姐姐，性格坚强，手中的剑正是以前父亲遗留下来的。在抚养杰克的同时，她也是杰克的剑术老师。虽然性格看上去比较火爆，而且杰克也非常怕她，但实际上艾娅黛尔却是个文静稳重的女孩(？)。

那孩子真是的

对于父亲的伟大

一点都不了解

age:23

没关系！雷那德！给我砍下去！

age:20

夏目那岐 Natsume Nagi

虽然是女性，但却是王国骑士团的精英。同时她还是王国骑士团"紫色山猫骑士团"的头号骑士。性格争强好胜，并且经常叫周围的骑士都听她的号令。虽然性格有些傲慢，但其实力却是勿庸置疑。

的关系是？见习骑士的大冒险！

◀这个人是讨厌妖精的人类，并且对妖精毫不留情，斩尽杀绝！

◀面对人类的胡作非为，妖精的愤怒已经达到了不可忍受的地步！

与光之精灵的战斗？

◀在这种情况下，杰克不得不与光之精灵进行战斗。为什么非要进行一场这样的战斗呢？难道就没有让妖精和人类共存的方法了吗？

▶终于，凶恶的龙登场了！它正用锋利的龙角与灼热的火焰袭击人类！我们要怎么做才能平息龙的怒气呢？

龙露出了自己的了獠牙！

你是新来的吗杰克吗？请多关照

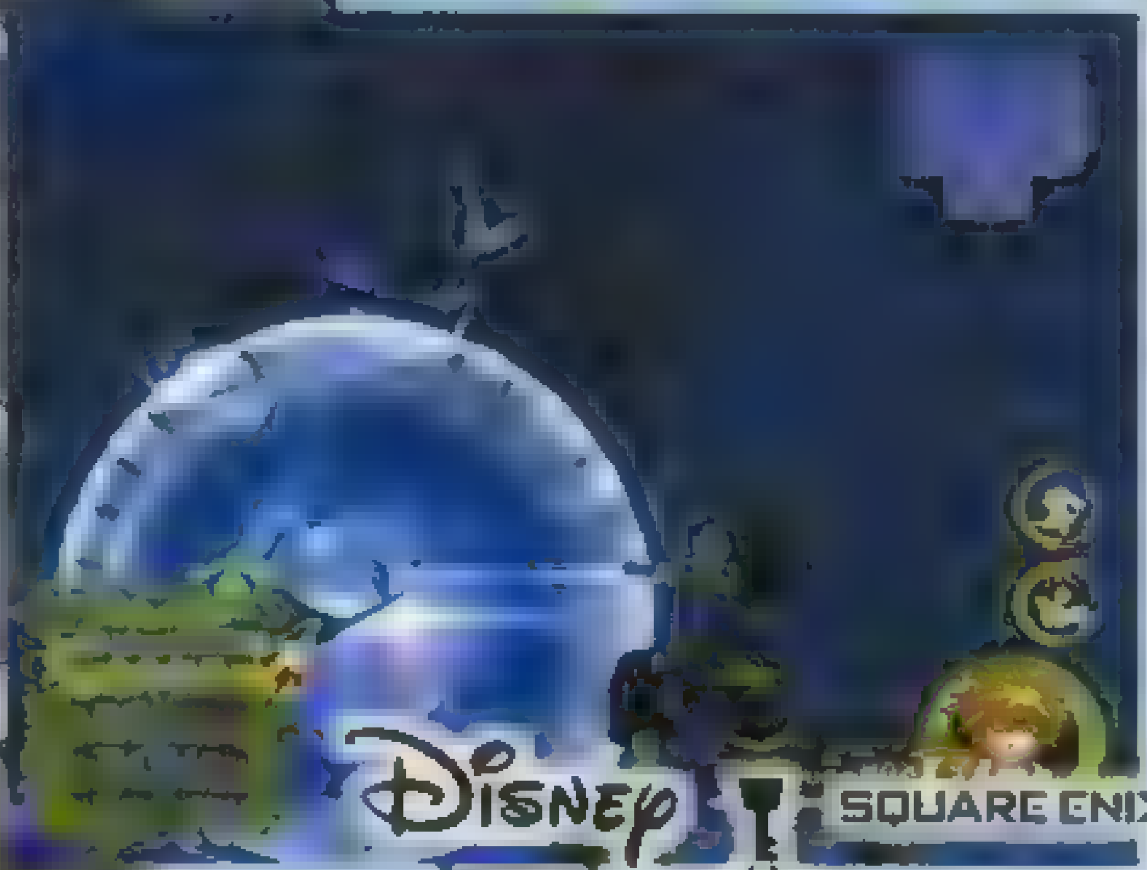
age:21

雷那德·弗德 Lenard Ford

RADIA A骑士团的骑士 是见习骑士所住 宿室的室长 外表看上去高大成熟，事实上他还相当年轻，只有21岁。对于后辈他都会无微不至地照顾他们，并且告诉他们城里面的许多情报。对后辈而言，他就像个大哥哥一样。

www.plumbook.cn

再次进入那个神奇



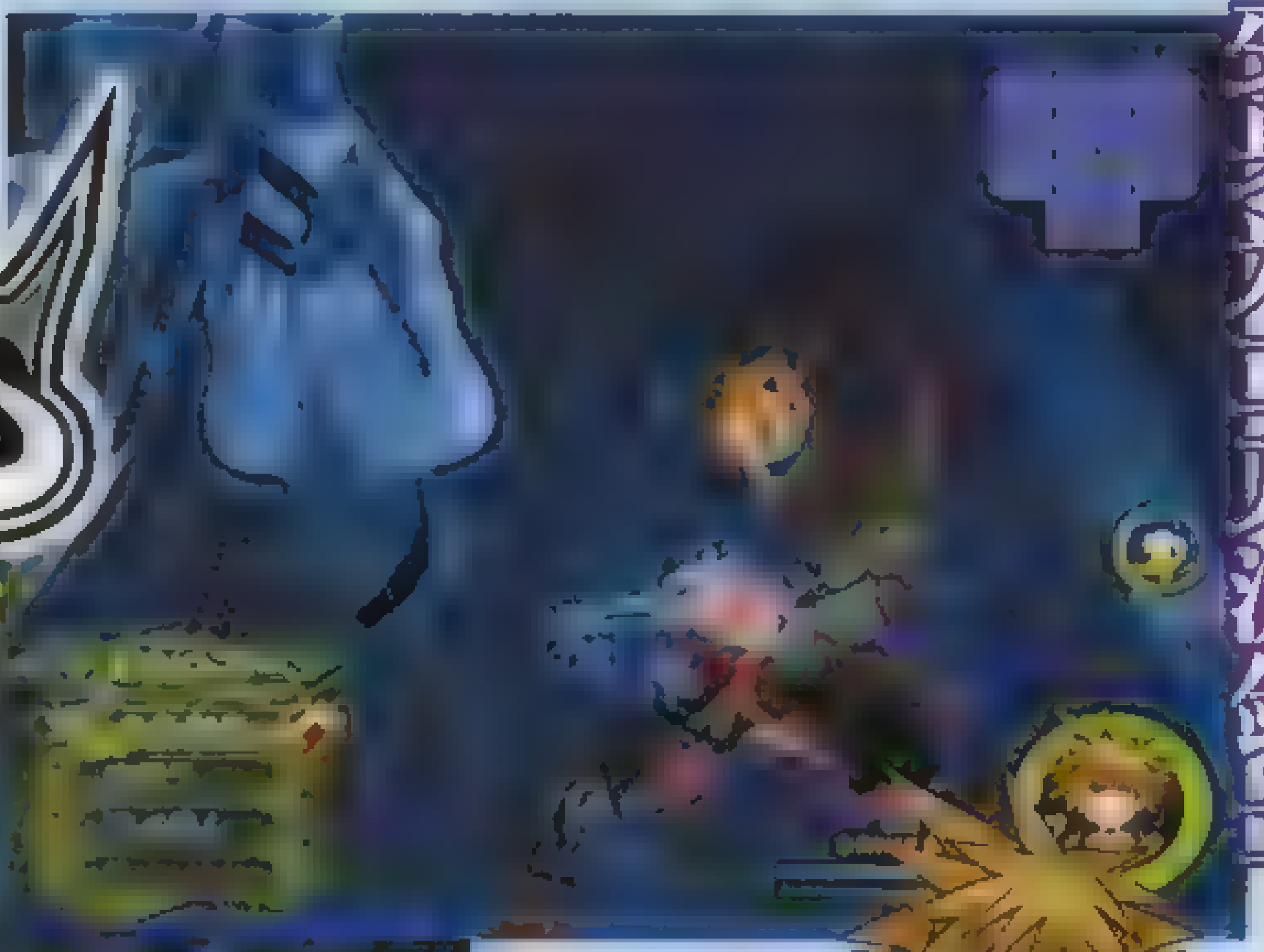
▲◀这是普通形态时的索拉，这种形态下索拉的操作与前作没有区别，可以使用各种魔法和特技，试玩版中按□键就能使出防御的特技。

DISNEY SQUARE ENIX

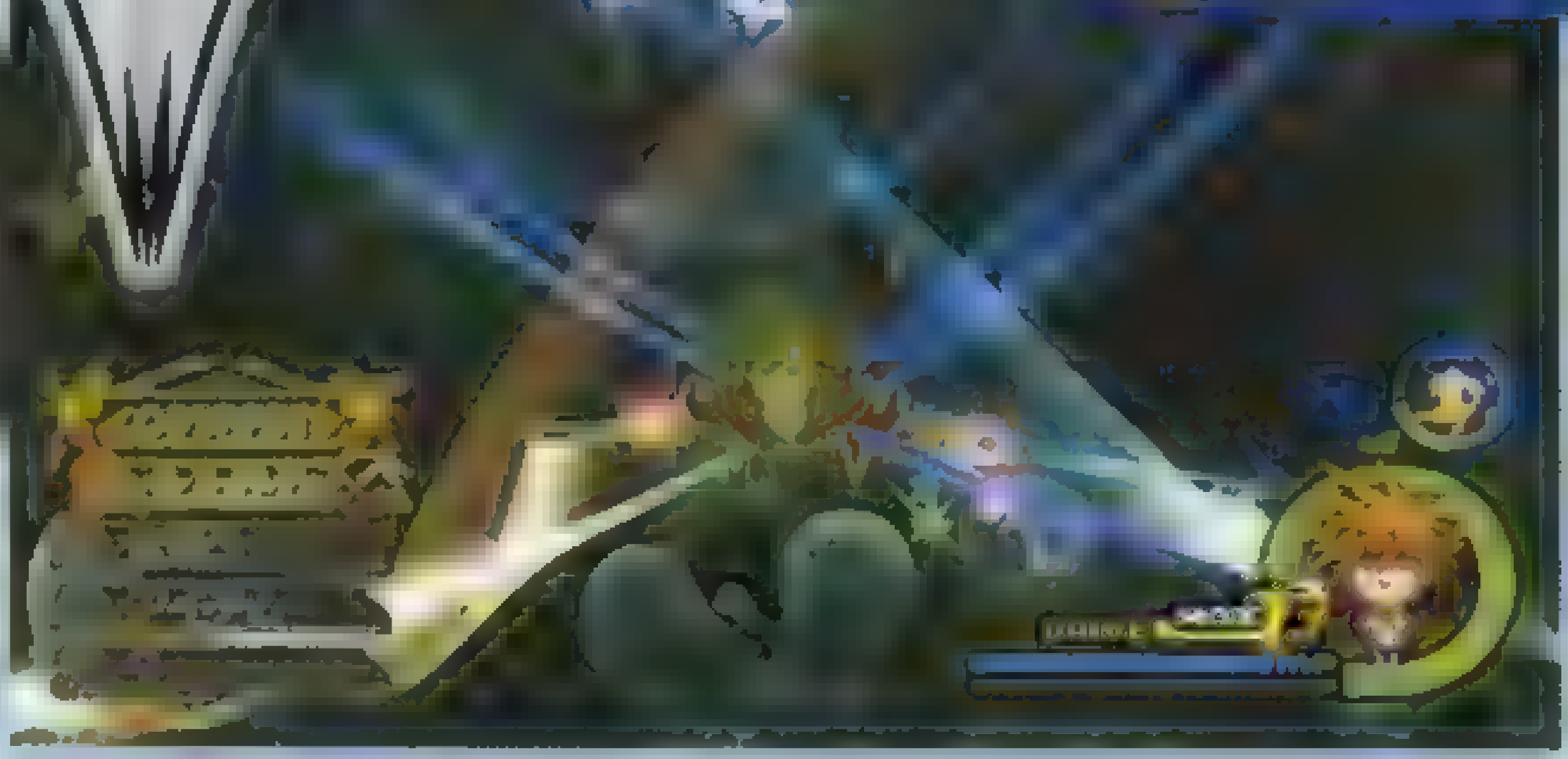
KINGDOM HEARTS

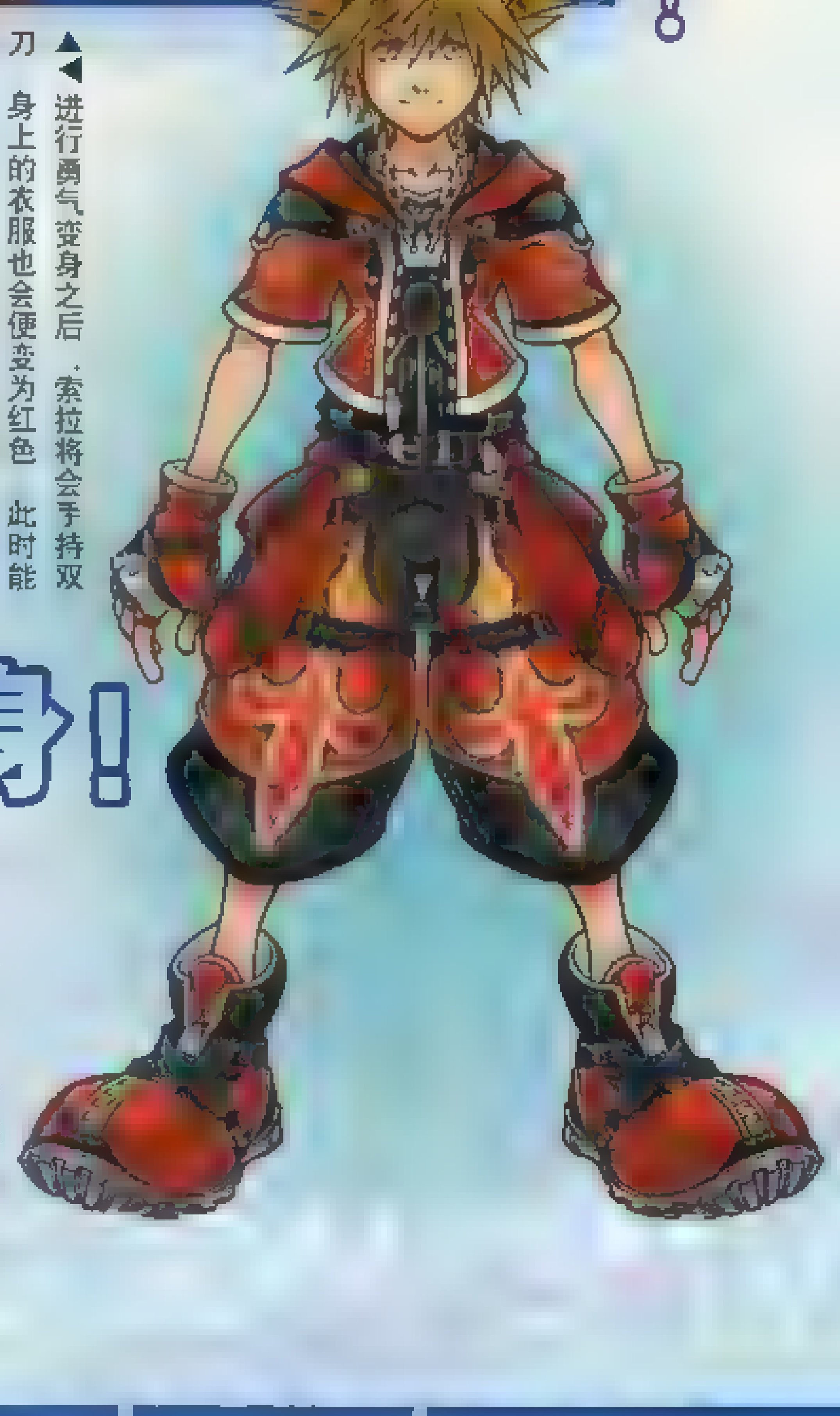
キングダムハーツII

变身为二刀流剑士！



▲◀进行勇气变身之后，索拉将会手持双刀，身上的衣服也会便变为红色，此时能够使出各种超强力的攻击技巧。





索拉的勇气大变身！

在画面右下方可以看到DRIVE槽，这就是发动变身所需的能量。变身之后只要进行攻击就会消耗能量，而且此时不能使用魔法和特技。变身和变身解除都只需选择最下方的指令即可，而DRIVE槽会随着玩家的行动而慢慢增加。在正式版中，除了勇气变身之外，应该还会有其他形态的变身。

王国之心II	Square Enix	A·RPG
PS2 KINGDOM HEARTS	预定2005年	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
对应周边未定		

©Disney Enterprises,Inc. Developed by SQUARE ENIX

www.plumbook.cn

美丽的童话世界吧！

全球销量超过300万的超人气大作RPG——《王国之心》的续作《王国之心Ⅱ》又有新消息啦！这次要为大家介绍的是本作新增的系统——勇气变身(BRAVE FORM)，而且还会有新的迪士尼明星和FF英雄登场。在东京游戏展上《王国之心Ⅱ》大放异彩，其风头一点也不亚于同社的《FFXII》和《DQVIII》两大神作。欲知详情的话，请大家接着往下看——

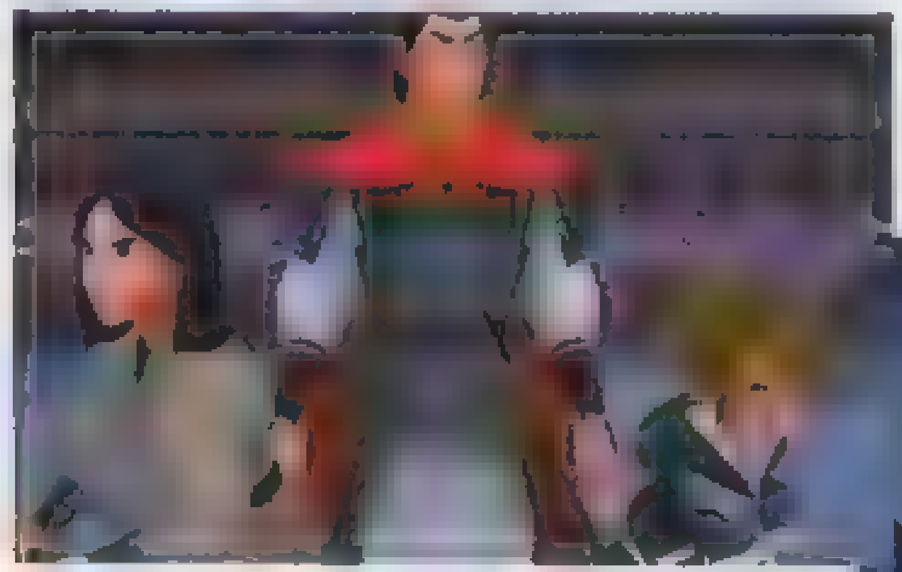
花木兰参上！

▶中国人非常熟悉的迪士尼版花木兰。前作中她的守护龙木须曾作为召唤兽登场过，在本作中木须的戏份依然不少。

首次披露！在《花木兰》的世界中冒险

花木兰也会加入哦！

这一作中花木兰不但会出现，而且还可以加入队伍成为同伴。《花木兰》世界中的大雪山和京城都将成为游戏舞台，李将军和大反派单于同样会粉墨登场。



▲《花木兰》的世界中也遭到了无心的进攻吗？不过不管怎样，想必花木兰都会成为大家的首选队员吧？

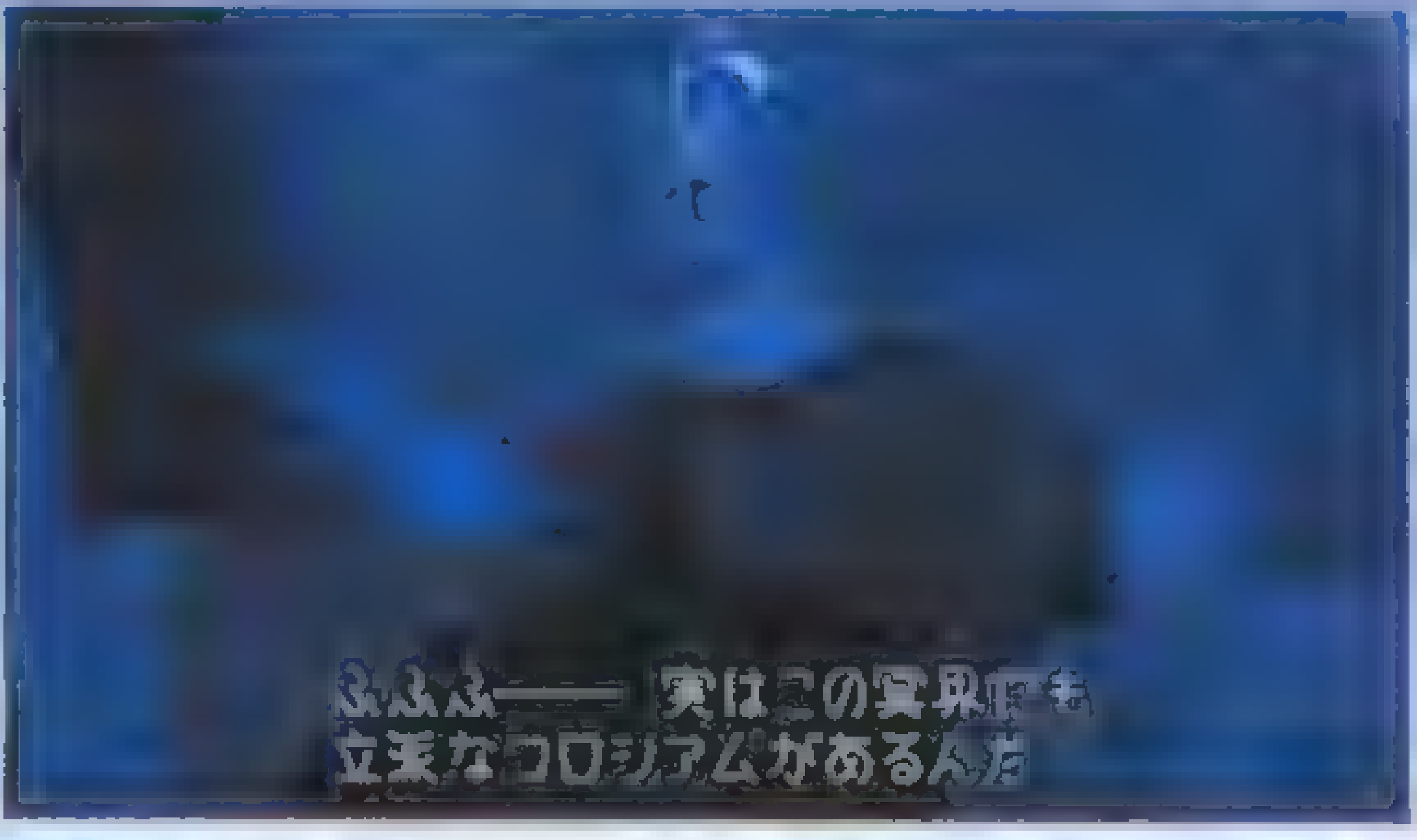
现场试玩感受

TGS展上的《王国之心Ⅱ》共有两个世界可供试玩，一个《大力士》中的冥界，一个是《美女与野兽》中的城堡。之前大家所看到的贝尔拥抱唐老鸭、奥隆单挑三头犬等场面都在试玩版中出现了。两个世界都有很多强制剧情，再加上试玩时间只有10分钟，实在是很紧啊！（哭）

新增的勇气变身系统一上来就可以直接使用，变身后的双刀攻击非常华丽，但消耗较快。△键的作用变大了，用△键可以使出开箱等多种实时指令。在画面上方会出现实时提示，感觉非常体贴。

视点方面的改进是值得称道的。本作中登场的场景非常大，而且游戏中视角往往会拉得很远，这样就减少了出现“死角”的情况。此外按R3键可以立即转身，在混战中非常实用。

总体来说试玩版给人的感觉和前作差不多，没有太多令人惊喜的地方，不过能够看到更多新的迪士尼明星和FF英雄登场，这就是KINGDOM HEARTS的最大乐趣啊！



◀在前作中哈迪斯召唤出了克劳德，而在本作的试玩版中他又召唤出了奥隆。

冥界之王——哈迪斯再临！

在前作中，哈迪斯为了打败海格力斯而来到地上。而在本作中索拉一行将会潜入冥界向他发起挑战，不过由于冥界的力量，所有入侵者的能力都会降至最低。

▶这是野兽的城堡，在试玩版中也有出现。

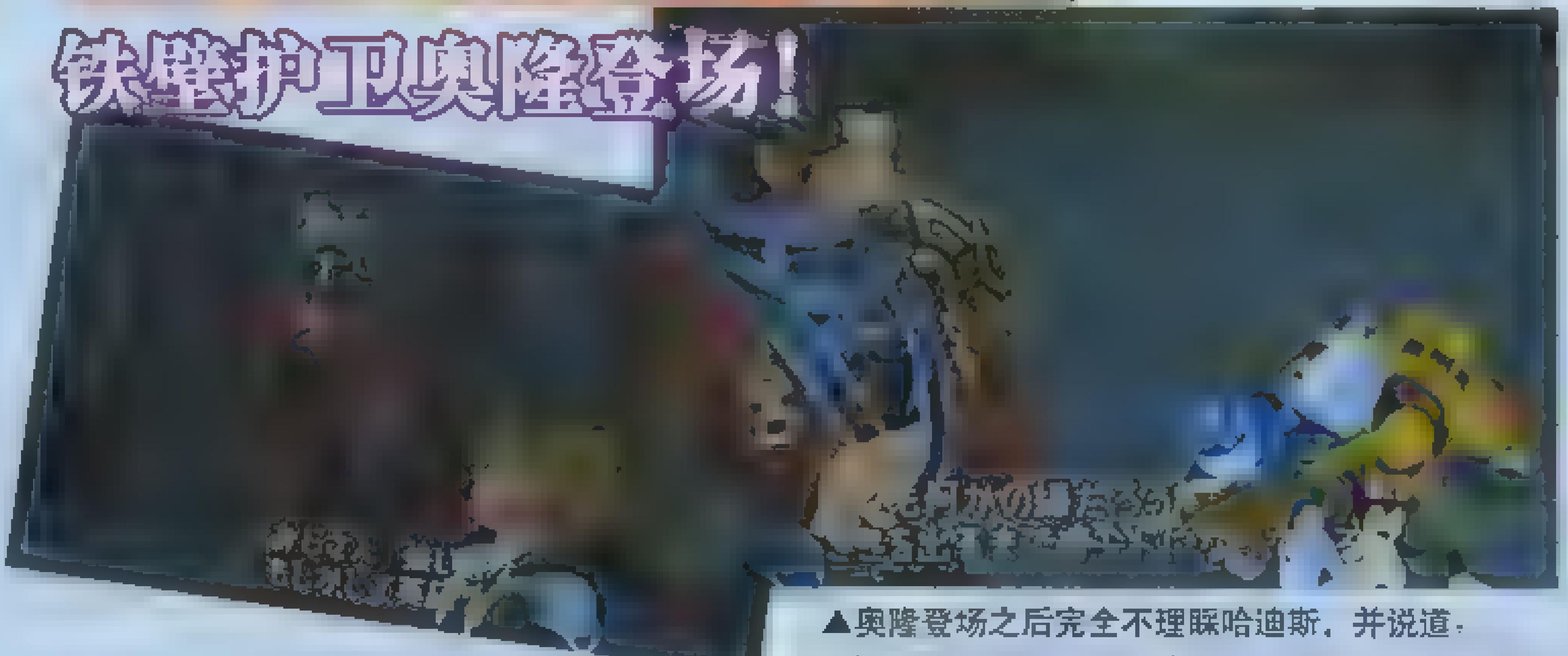
凶恶的地狱看门狗

探求野兽的秘密

海格力斯与美嘉拉将迎来新的挑战！

◀在《大力士》中，海格力斯为了和美嘉拉在一起，甘愿放弃了神的身分。现在哈迪斯又蠢蠢欲动，看来两人又有得忙了。

铁壁护卫奥隆登场！



▲奥隆登场之后完全不理睬哈迪斯，并说道："这是我的故事！"真是令人振奋啊！

日版发售日尚不明朗——急！

SEGA-Sammy的展台可以说是展台现场最大、最华丽的展台之一，似乎显示出Sammy所具有的雄厚财力，同时SEGA-Sammy的展台也是全场最高的展台之一，因为只有他们的展台是两层式结构的。SEGA所展出的每一款游戏都有华丽的布置，如《光明之泪》、《世嘉拉力2006》、《新选组群狼传》等，而且SEGA也是全场赠送礼物最大的展台之一，除了三种不同款式的挎包以外，试玩不同的游戏就可以赠送不同的礼物。

《火热噗哟噗哟》更是有疯狂的展出，其所涉及的版本之多也令人惊讶，真是从家用机到掌机，再到手机、PC，几乎包括了所有平台，也难怪SEGA会宣称今年是“噗哟噗哟之年”。另外现场每位试玩过《火热噗哟噗哟》的玩家都可以得到一个可爱的充气噗哟，也因此《火热噗哟噗哟》试玩台自始至终都[illegible]满人。

《樱大战V》更是不用说了，其所设置的试玩机是最多的——15台，而且是一字排开的，为了保持神秘感，试玩还是无法在旁边观看的，要想见到《樱大战V》的真正形态，就只能排队去试玩。

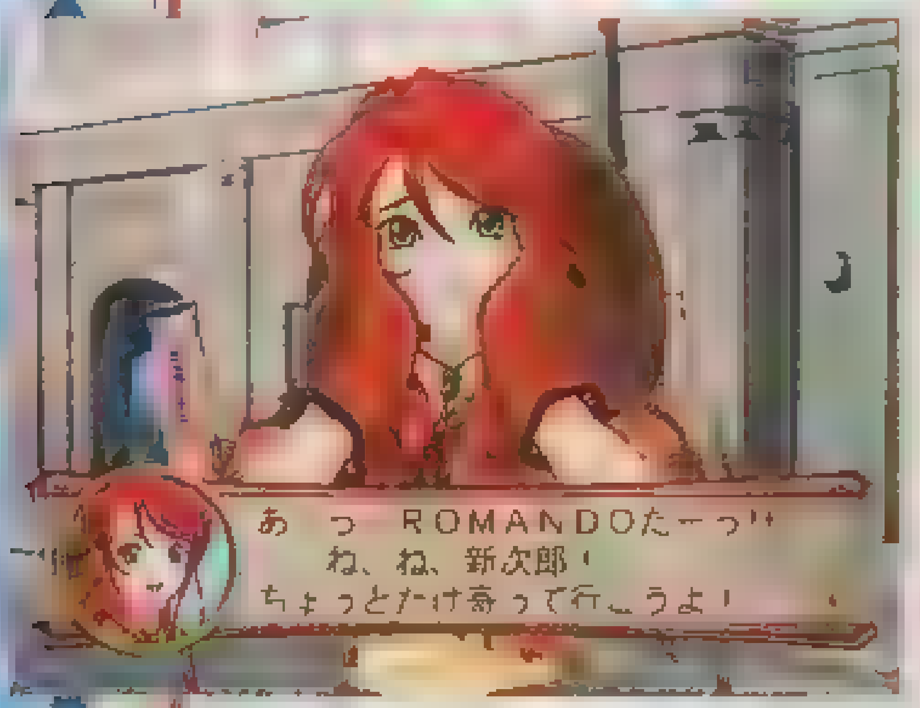
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Sammy方面则是以《剑风传奇》为主打，《剑风传奇》果然极具人气，虽然《剑风传奇》发售日在即，但排队试玩本作的人仍是一圈一圈地绕，这可能也有《剑风传奇》试玩之后就会直接赠送一张试玩版光碟有关吧。

SEGA／Sammy展区围着会场中央还设置了一个舞台，这里每天都会巡回上演一系列的节目，除了声优相关的谈话活动以外，要属《新撰组群狼传》的相关表演比较别致了，他们请来了十位年青的日本传统鼓乐手来现场表演，再与灯光以及舞台背后超大显示屏的《新选组群狼传》的影像相配合，整体感觉非常棒。（文：SOU）

&3DM SMV
www.plumbook.cn

吉米尼·桑莱丝



吉米尼对于任何事情都很快能投入其中，并且有些妄想症的样子。虽然有时会说些听上去是在敷衍的话，但事实上她却是很认真的，所以经常让周围的人陷入麻烦中。

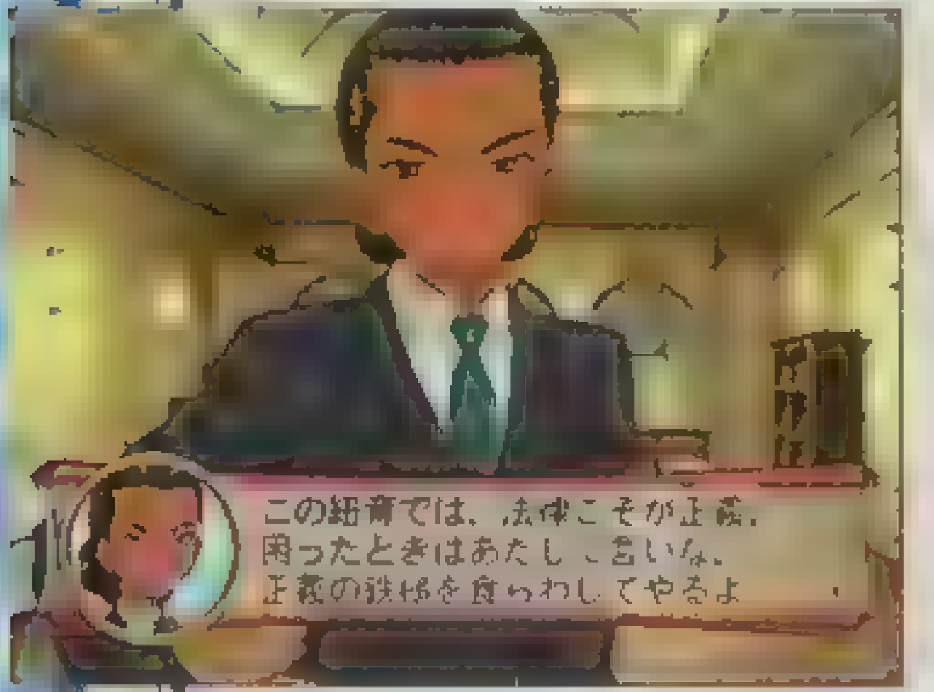
サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

日本期待新作TOP30排行数据		
本期排名	初登场	22名
第10名	最高排名	5名

《樱大战V》新系统满载！这次要向玩家介绍的是新的LIPS、新的战斗画面，以及纽约华击团的战斗服！

樱大战V 再见，吾爱	SEGA Sammy	AVG
PS2	2005年	日版

莎吉塔·瓦茵巴格



作为一名深具实力的律师，性格沉着冷静，莎吉塔的存在就是信赖的保证。但实际上她曾经是黑人住宅区暴走族"健泰罗"的领袖，经常去纠缠那些不是黑人的人。

现场试玩感受

本次TGS上已经有《樱大战V》的试玩，试玩分为两部分，一部分是剧情部分，一部分是战斗部分。笔者首先进入的是剧情部分，在剧情部分中最大的变化就是角色的移动是以真实比例在街道中移动的，不是前几作那种Q版小人，有点类似RPG的感觉。试玩版中能去的地方对应了5名星组成员，可以分别发生她们各自的情节，可以看出在游戏中角色画得比原画要好一些，起码游戏中的九条昴就比原画好看……之后可以用左右摇杆玩一个捡宣传单的迷你游戏，还颇有意思。剧情部分有点遗憾的就是能走的地方太少、情节太少、时间太短，看来对正式版是留足了悬念啊。

本作的战斗系统仍采用PS2版《樱大战 浓情之澜》的行动力方式，一切行动都会消耗行动力。每发动一次普通攻击就会消耗一格行动力，连续5次普通攻击后会出现追加技。不过在本作中，通常攻击、必杀技、连携攻击、回复统统都要消费气力槽，取消了使用次数的设定，玩家可以按R1键在通常、必杀、连携、回复4个指令间进行切换。而气合可以恢复气力槽，这样的设定就是鼓励玩家多用必杀技，同时要注重回复。连携攻击独立出来也是本作的一大改变，以往的作品中连携攻击是由好感度来决定其发生几率的，而本作中只要有气力就可以发动连携攻击。连携所消费的气力要比必杀少，但要消耗两人的气力。

空中战也是本作的一大卖点，试玩版中的空中战非常炫。空中战时注重队形是很重要的，因为空中战时双方的火力可以覆盖整个战场，而空中战的必杀技和地面战也完全不同。总体来说，本作的战斗既注重演出，又注重战略，绝对值得一试。最后要说的就是，战斗开始时我方的台词不是"纽约华击团，参上！"，而是"纽约华击团，READY，GO！"(笑)

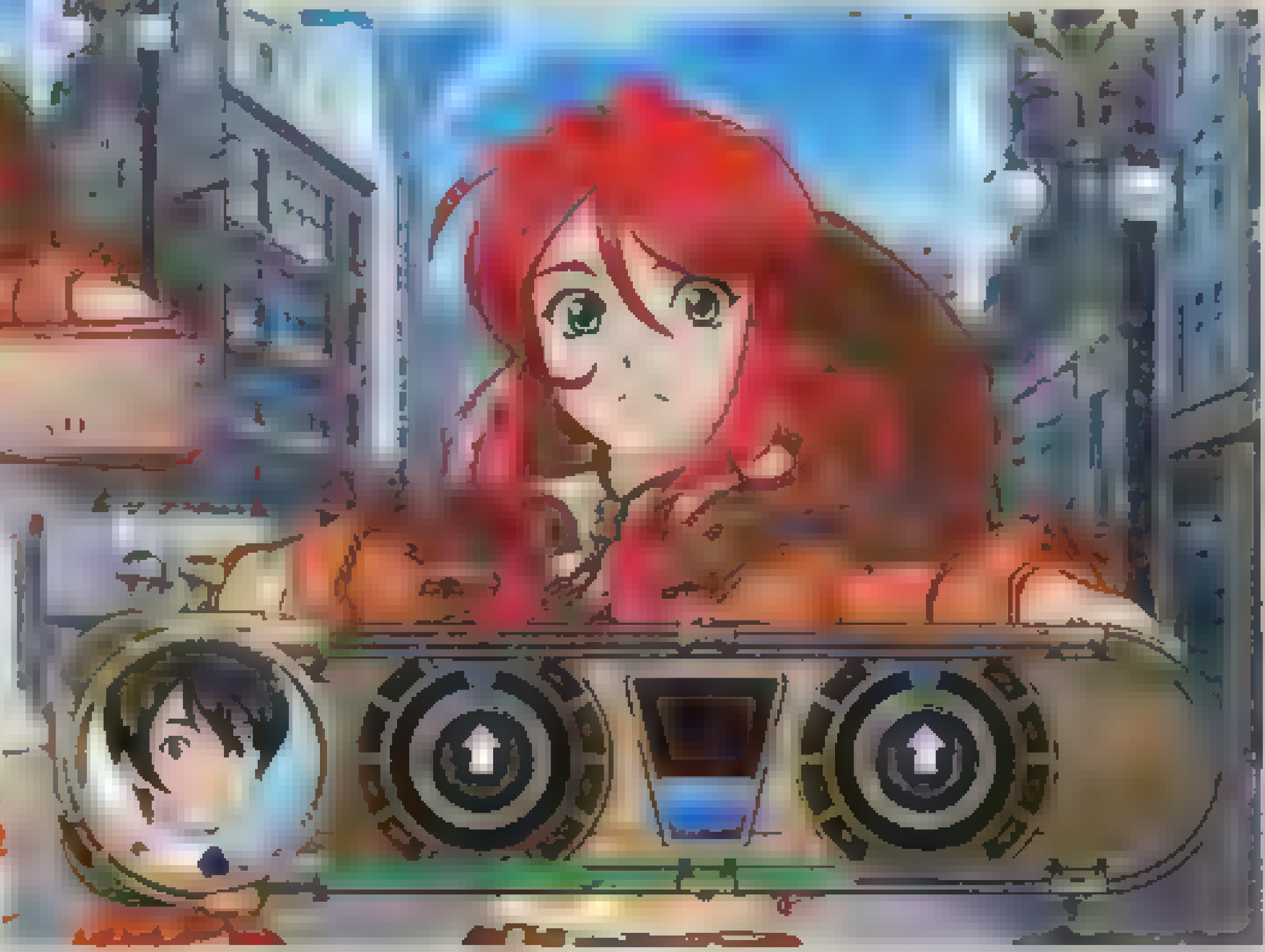
(文：邪魔天使&纱迦)

莉嘉丽塔·艾莉丝

不要看她年纪小，事实上莉嘉丽塔是个枪术高超的神枪手，也是纽约首屈一指的赏金猎人。不过不仅仅是奖金，如果请她吃饭她也会帮你做事，她肩上站的是她的搭档诺克。

▲不好！大风将宣传单吹走了！赶快帮助吉米尼吧！

新的LIPS STICK LIPS

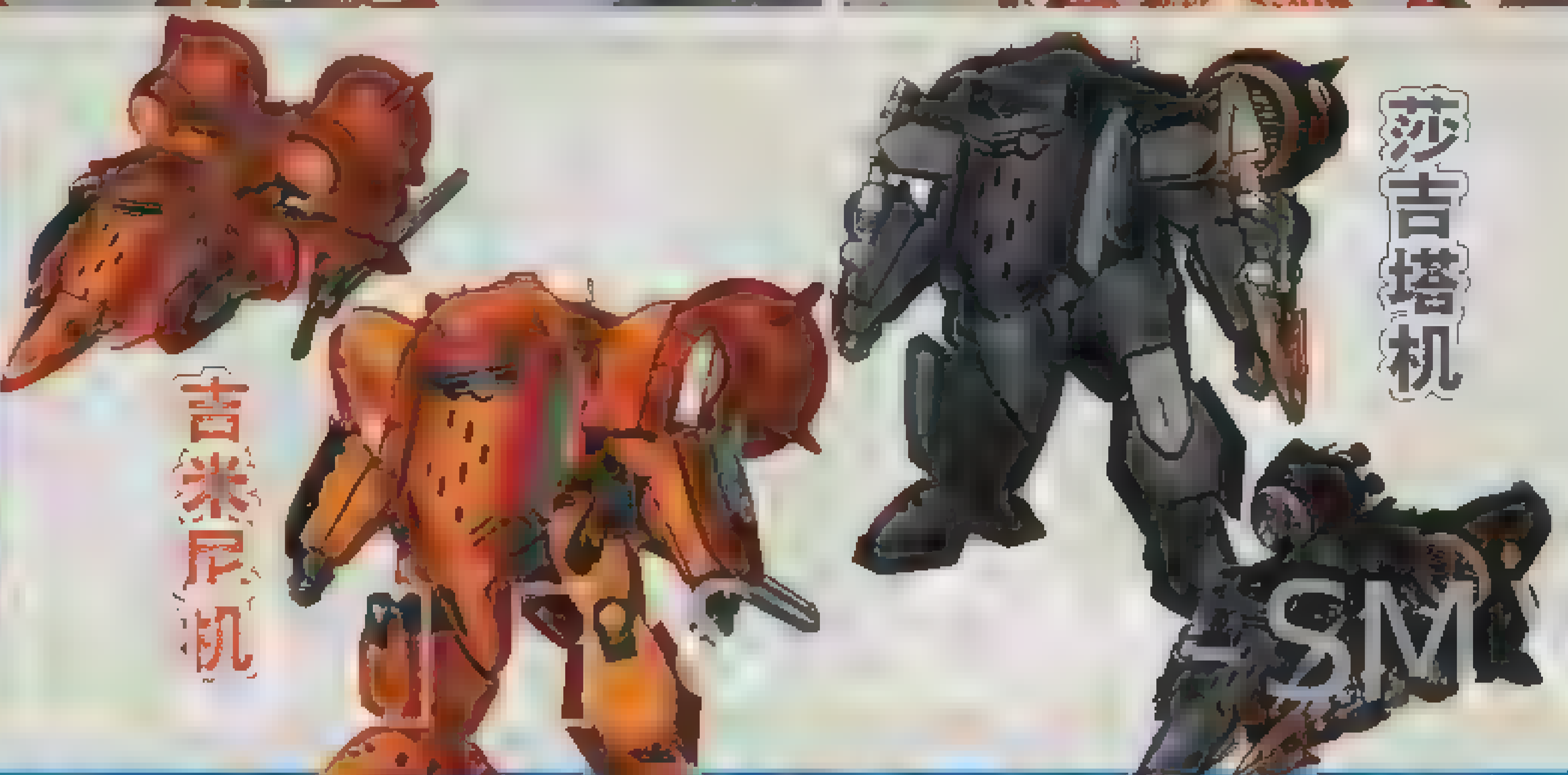


◀▼新的LIPS系统"STICK LIPS"登场！按照画面上的提示按左右摇杆，在试玩版的迷你游戏中就是用左右摇杆来进行捡宣传单的迷你游戏的。成功的话可是会加好感度的哦。

星组全机介绍

这次美国华击团的机体名叫"STAR"(即星的意思，这跟星组很匹配)，并且这次的机体还可以变成飞机形态，进行空中战！获得"三船流剑法"真传的吉米尼的机体使用的是剑，而神枪手莉嘉丽塔的机体使用的是枪，不知道在空中她们又能做出怎样的合体攻击。

▲空中战是本作中非常强调的战斗，而且"ARMS"战斗系统得到进一步强化，期待度满点！



www.plumbook.cn

战斗部分初次公开！

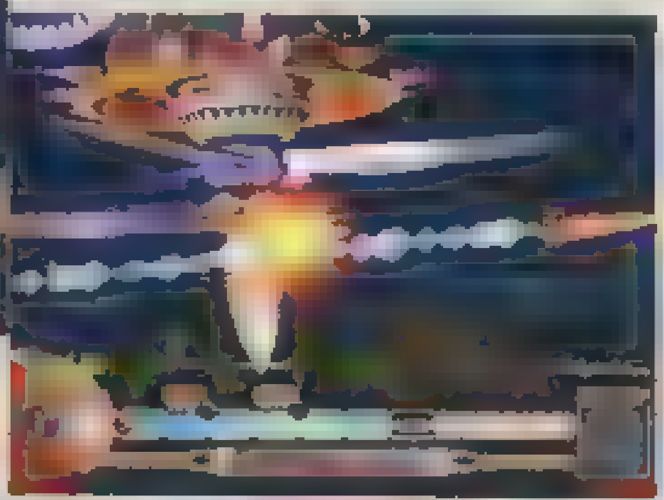
由于有了新的系统，所以战斗中演出部分的内容就大大增加了。星组战斗服的花纹设计自然是按照星星的形状，而这次公开的情报都是第一次与广大玩家见面。

纽约华击团·星组专用战斗服

请守护纽约的和平吧！

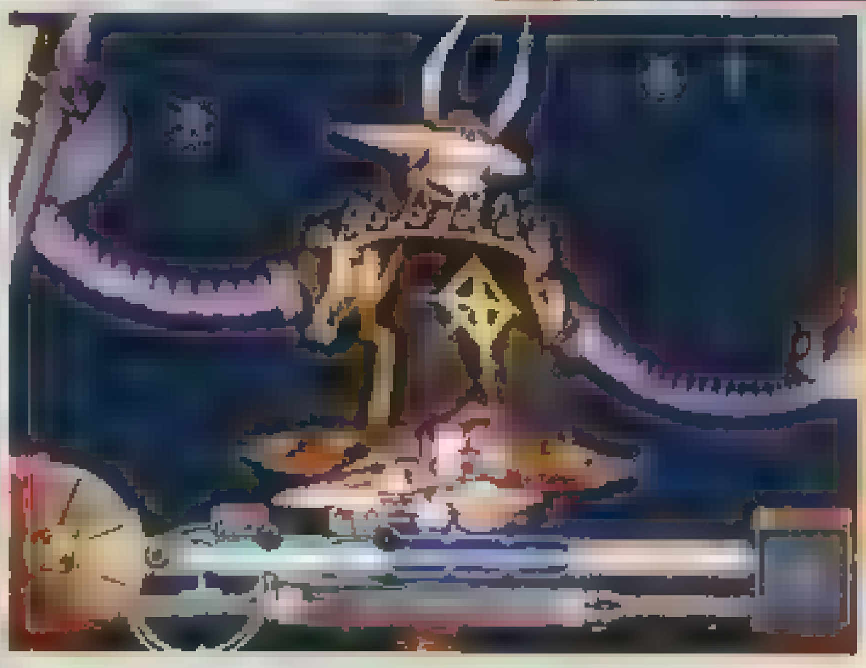
▶自三代以来的ARMS系统在本作中再次得到强化，在槽的规定范围内移动或攻击。

◀"连携"、"必杀"的指令确认！看来这次的连携攻击不再是随机出现了。



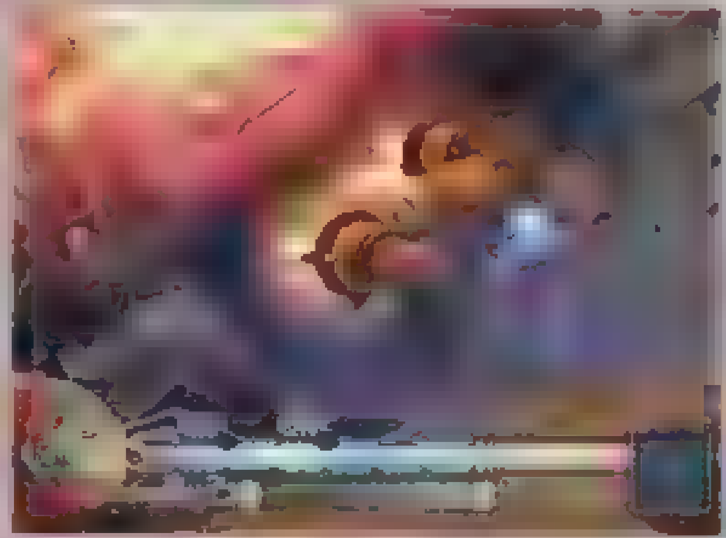
▶在空中战中"STAR"向敌人突进，并发射了导弹！热血啊

威胁纽约的敌方BOSS登场！



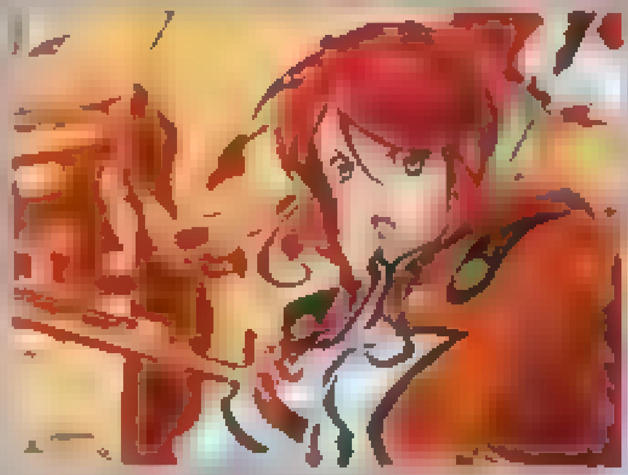
▶以纽约的夜景为背景的超巨大BOSS出现－这个BOSS就是试玩版中的BOSS。

吉米尼的必杀攻击

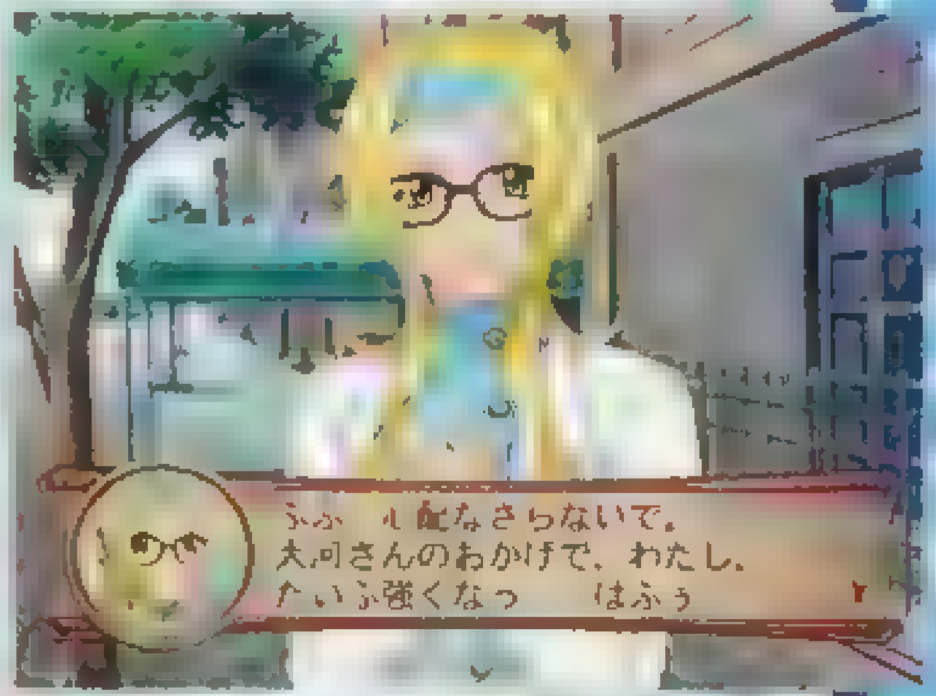


▲利用快速的剑技将敌人一闪！吉米尼的通常攻击也是非常强力的。

▲▶空中战的必杀攻击，驾驶STAR的吉米尼看起来可是气势十足啊！



▲▶吉米尼地上战的必杀攻击，其效果是对周围的敌人进行攻击。



黛安娜是名进修医学的医生，自从在就读波士顿大学时生病以来，她不得不过着比较平静的生活，不过就她本人而言，她也不喜欢太热闹的地方。其兴趣是在树荫下读书。

新次郎的必杀攻击

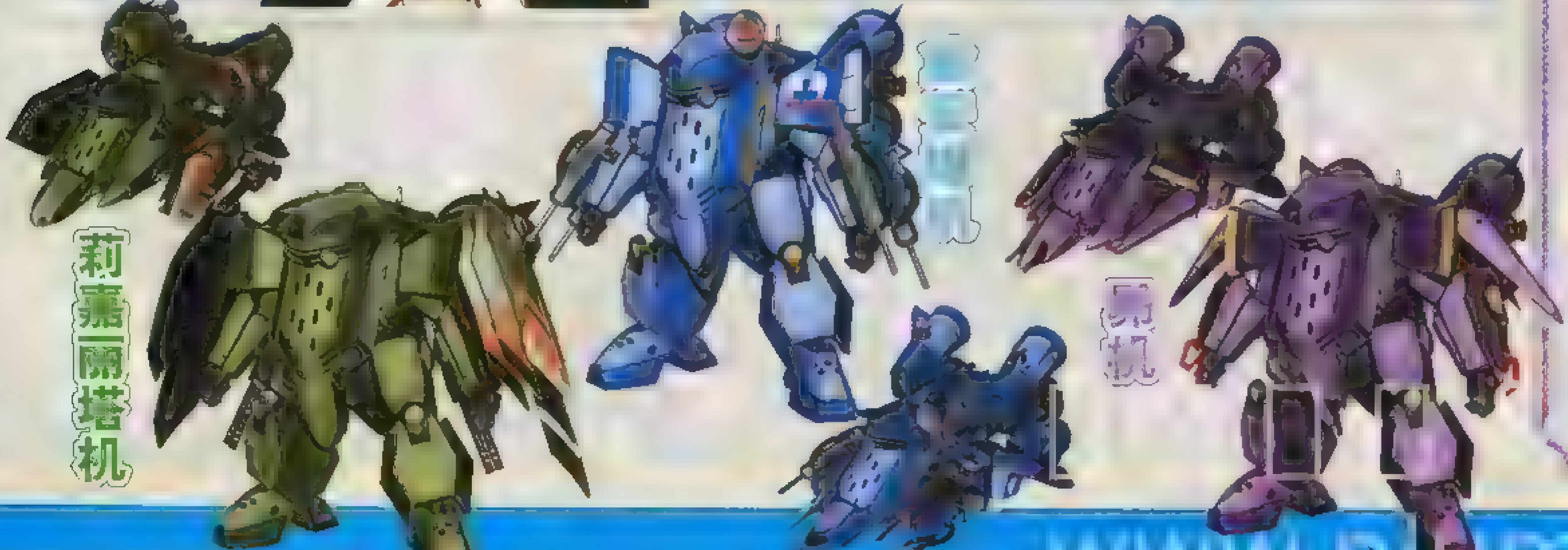
▲新次郎和大神一郎一样，能够使用相同的必杀"狼虎灭却"！

◀以竹林为背景，释放出地上战用的必杀攻击。

◀▼如迅雷一般在天空中滑翔，这是空中战中专用的必杀攻击。

九条昴

对于昴而言，世界上的所有事物都是研究、观察的对象，包括她自己在内，因此她经常说"昴所看到的……"之类的话。就连自己的行为、感情她都是将其放在客观的基础上的。



www.plumbook.cn

光明力量

光明力量	SEGA	RPG
シャイニング・フォース	预定2005年春	日版
对应周边未定		

在PlayStation2上新生的《光明力量》的最新情报！

自从系列第一作于1991年在MD上发售以来，"《光明力量》系列"一直受到广大FANS的喜爱。这次要为大家介绍的就是将在PS2上登场的新生代《光明力量》。在继承系列一贯的世界观的基础上，游戏的画面、音乐、演出效果以及游戏性都有了新的变化，大家将体验到前所未有的壮大故事。

这次为大家放出的是主要角色的插画造型以及大量全新的游戏画面。大家在游戏推出前就好好感受一下吧！

STORY

有一个生活在雷之国尤克里特斯的少年，他的名字叫作麦克斯。在他的修行旅途中，一群怪物突然对他展开了攻击。在这场战斗中，少年觉醒了神圣的力量"FORCE"。但是，当他回到家乡绿丝村的时候，父亲盖亚却不知为何对他变得十分严厉。被激起了叛逆心的麦克斯一个人来到了圣地。在他的面前，一个奇怪的面具男突然出现了。从这一瞬间起，麦克斯就被卷入了翻腾不息的命运旋涡之中了。查明威胁世界的危机、探索FORCE真正力量的战斗很快就要开始了……

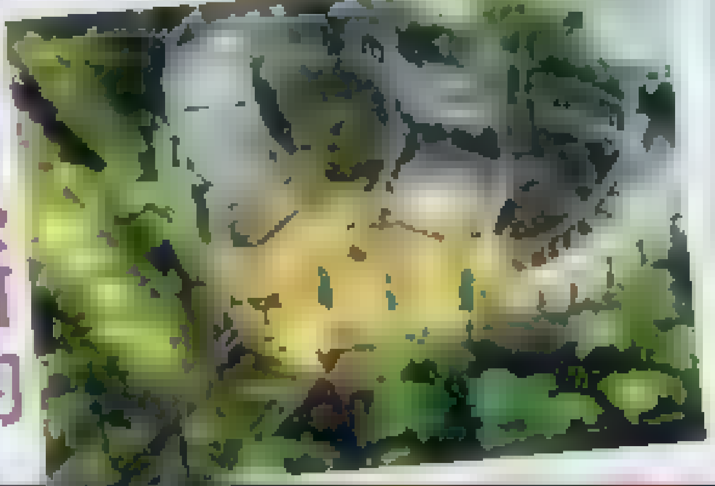
畅游在大世界中的麦克斯的冒险传说

本作将以觉醒了神圣力量FORCE的麦克斯为主角，不断在各地展开关系世界存亡的战斗。麦克斯将在世界各地不断旅行，并不断触发各种情节，或者与各种同伴相遇。

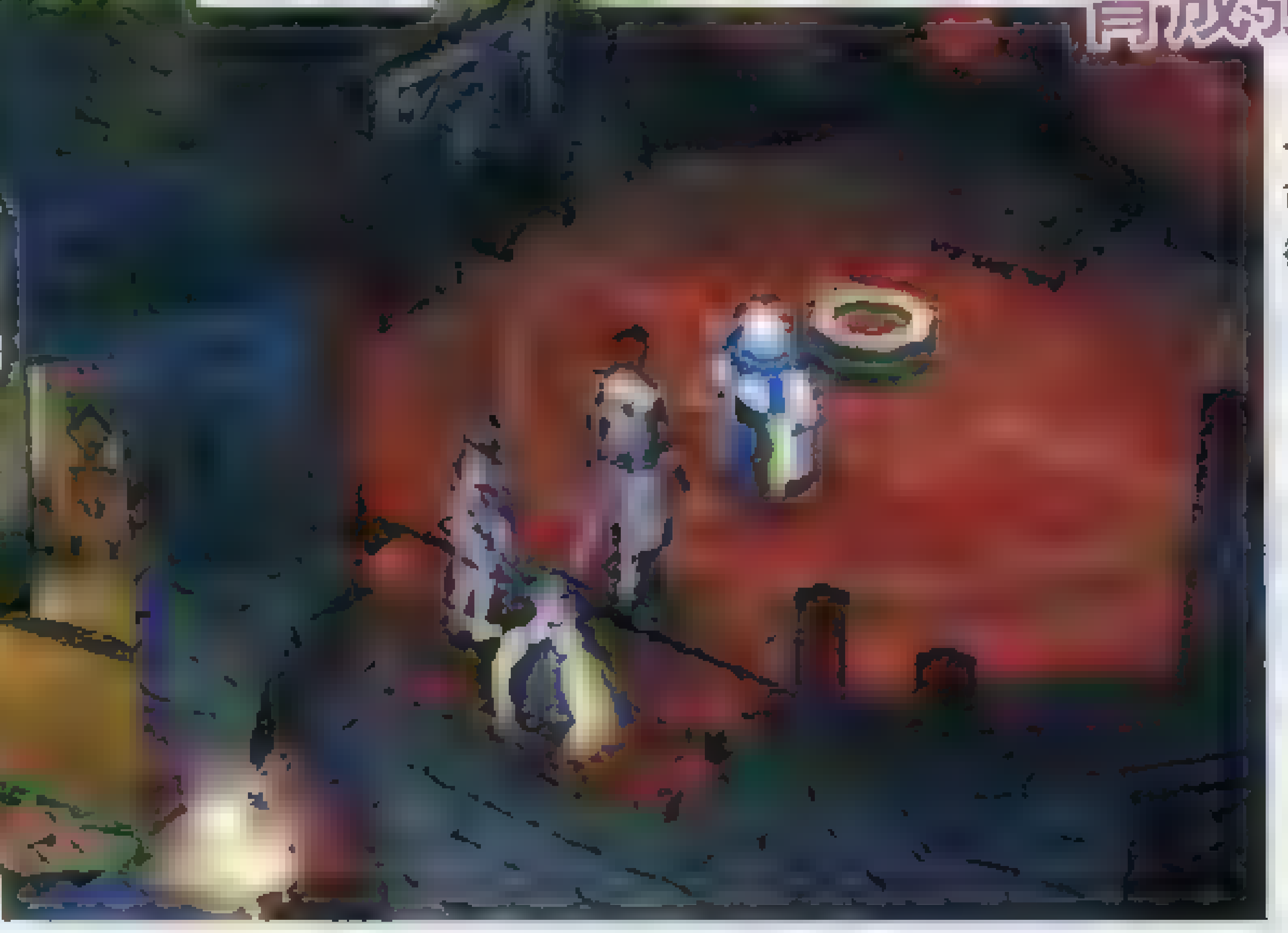
◀富饶的绿丝村，这里有着独特的生活方式。

▲麦克斯、梅瑞尔以及琪琦缇塔3人在雪原中前进。通常情况下都是这样的3人小队。

麦克斯的家乡！



▲系列作品曾经推出多种不同类型的作品，而本作是RPG！



▲为了守护FORCE的象征物"大结晶"而不断展开旅行的麦克斯。

在无尽的冒险之中育成强力的角色。

◀虽然还不清楚具体细节，但是可以肯定，本作会采用与系列以往作品完全不同的育成系统。

▲眺望海景的麦克斯、梅瑞尔以及格拉汉姆。从沙滩以及树木的样子来推断，这里是热带地区。

◀看起来同样是在热带地区。麦克斯背后的巨大物体是飞行船吗？

麦克斯的超强力伙伴们

在本作中登场的伙伴们，分别属于很多不同的种族，也因此拥有各自的特色。比如说，僧侣系的琪琦缇塔就擅长回复系魔法，在对不死生物的战斗中比较有利，但是普通的物理攻击就不是她的强项了。

格拉汉姆 人马族

玛丽艾尔 人马族

琪琦缇塔

霸龙

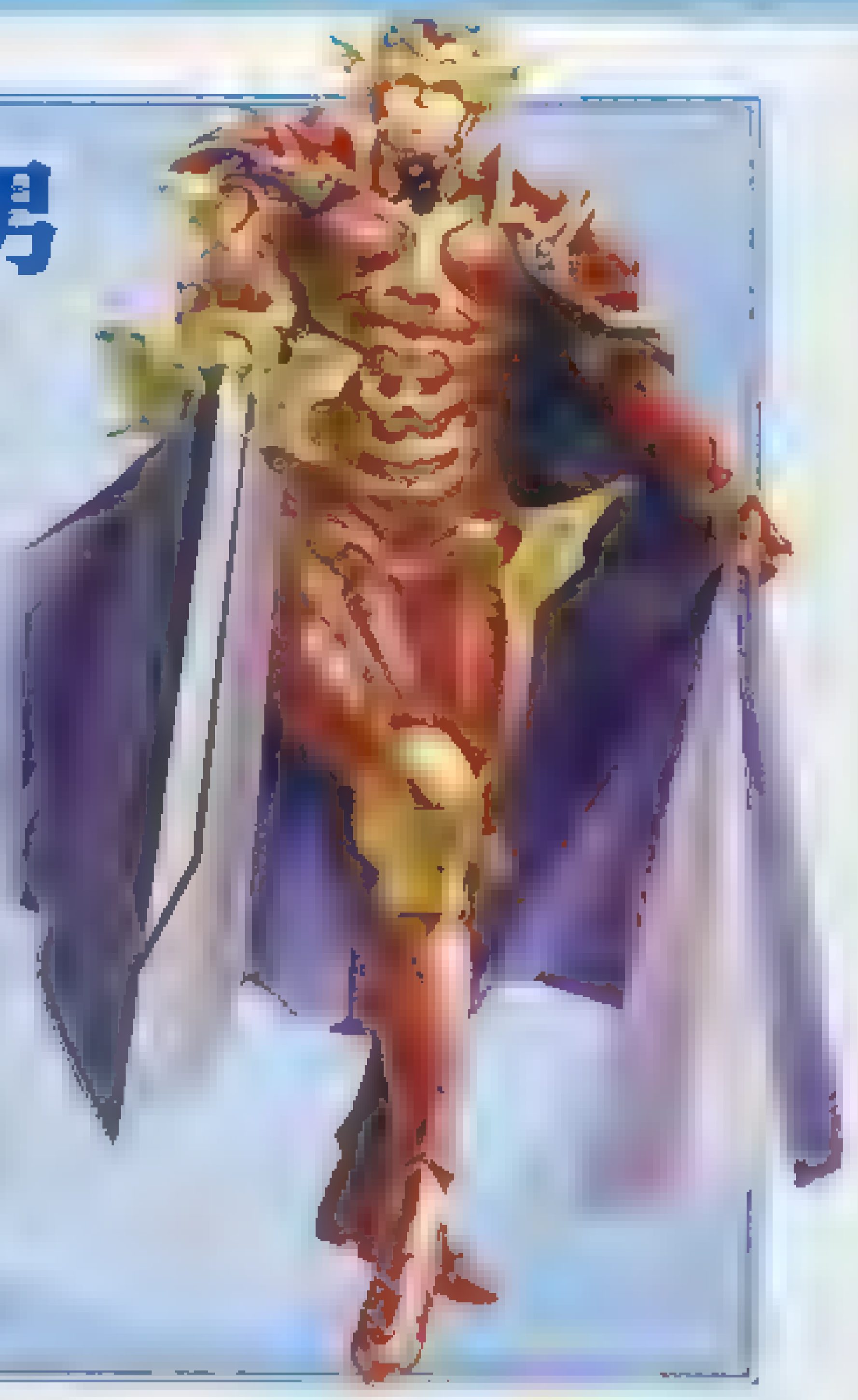
www.plumbook.cn

主人公
麦克斯
性别：男 年龄：19岁

从小就失去了母亲，和父亲盖亚以及大他一岁的哥哥该隐一起生活。虽然是拥有神圣之力FORCE的人，但是还有很多地方需要进一步成长。性格方面，他是一个活泼开朗的人，为人直爽而单纯。在故乡绿丝村与面具男相遇后，麦克斯以此为契机，投身于关系到世界存亡的战斗中。

同伴角色
梅瑞尔
性别：女 年龄：17岁

麦克斯青梅竹马的伙伴。在15年前的大战中，梅瑞尔失去了双亲，其后一直在孤儿院中长大。平时性格非常和蔼，但是当面对麦克斯的时候却总是喜欢说一些很激烈的话。拥有FORCE的素质，是把握着今后战斗关键的人物。



面具男

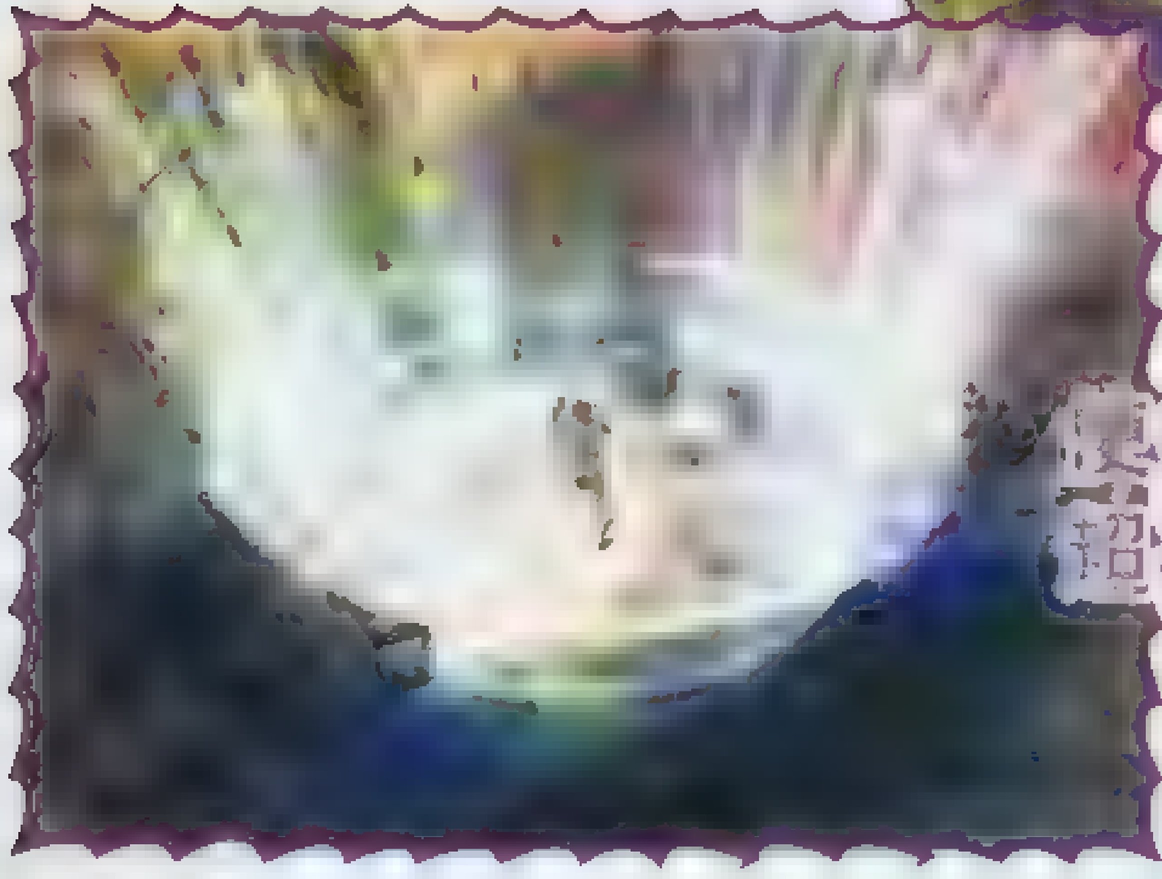
在只有拥有FORCE的人才能进入的圣地里，面具男突然出现并在一瞬间打倒了麦克斯的父亲，更破坏了圣地中FORCE的象征物「大结晶」。他的真正目的究竟是什么？面具下又是一副什么样的面孔呢？

组成3人小队展开冒险

麦克斯在旅途中会遇到各种各样的角色。成为同伴的角色会在被称为"大本营"的地方集合，玩家可以自由对出战小队的成员进行切换。本作中，基本上都会以3人小队的形式展开冒险。另外，同伴角色都会拥有自己的思维方式，战斗时会根据自己的判断来行动。

▶主人公麦克斯可以使用包括剑在内的多种武器，这让战斗方式显得更加多彩。

▲敌我双方交错的华丽战斗场面。在剧情战斗中，小队成员可以超过3人的限制。



使用魔法的场面超具魄力的效果

◀麦克斯也能够使用魔法，那会与剑技一起成为打败敌人的有力手段。

公开影像观感

虽然本作是SEGA明年的重头作品，但这次展会上PS2《光明力量》还是比较低调，预告片所播放的次数也不是太多，估计还是为了不抢即将发售的《光明之泪》的风头吧，毕竟《光明力量》还要到2005年才发售。

预告片全长近两分钟，很意外的是，开场竟然是2D风格的动画，但之前SEGA土星主机上的《光明力量Ⅲ》的动画都用的是CG动画的啊。这里的2D动画略显得有些华丽不足，不过到了游戏画面的演示时，就让人眼睛一亮了。很显然这次场景是由全3D构成的，镜头会根据表现目的的需要而拉近或是拉远。整个预告片展示了好多个场景，村庄、雪地、草原、城堡、洞窟等，每个场景都非常漂亮，而且都有光源处理。另外，在村庄画面中，主角进入建筑物中时，画面不会切换到建筑物中的视点，而是直接让建筑物的屋顶变为透明(消失)，这其实也是系列作的一个特点。接下来战斗画面的演示，SOUL吃惊地发现敌我双方是一起行动的，有些像是——即时战略游戏那样……(本作到底会是什么样的玩法呢？)战斗画面极为火爆，以一对多的场面比比皆是，非常之豪爽。

总结：尽管动画部分略让人有些失望，但游戏画面却让人对本作产生无比期待！（文：SOUL）

雷诺斯 巨人族

芙蕾娅 鸟人族

克莱因 鸟人族

亚当 守护神

冬龙 神龙族

活用同伴的特技，组成超强小队吧！

展台秀

www.plumbook.cn

Konami的展位面积在本次TGS中也是数一数二的，展区位于6号馆的中心地带，周围分别是Square Enix、Capcom、SEGA Sammy、SCE以及Namco，也在一定程度上说明了Konami如今在业界中的巨大影响力。

Konami以“Konami Group”（Konami集团）的名义参展，除了Konami的分社联合展出之外，还有Genki、Hudson两家子公司包括在内。虽然这两家公司所展出的游戏并不像《MGS3》那么如雷贯耳又或者像《摔角玫瑰》那么引人注目，但是借助Konami的人气，试玩台前倒也频频排出长龙。

无论玩家是从5号馆走过来还是从Square Enix那一边的扶手电梯下来，他们都会必然看到《MGS3》的大屏幕，这是《MGS3》的专用舞台，每天除了会滚动播放《MGS3》的最新影像之外还会有4次被称之为“MGS3 Survival”的表演秀，这4场表演秀的内容各不相同，并且每次都由游戏的制作人小岛秀夫亲自出场主持。关于“MGS3 Survival”的详细介绍，请参见杂志相关内容。

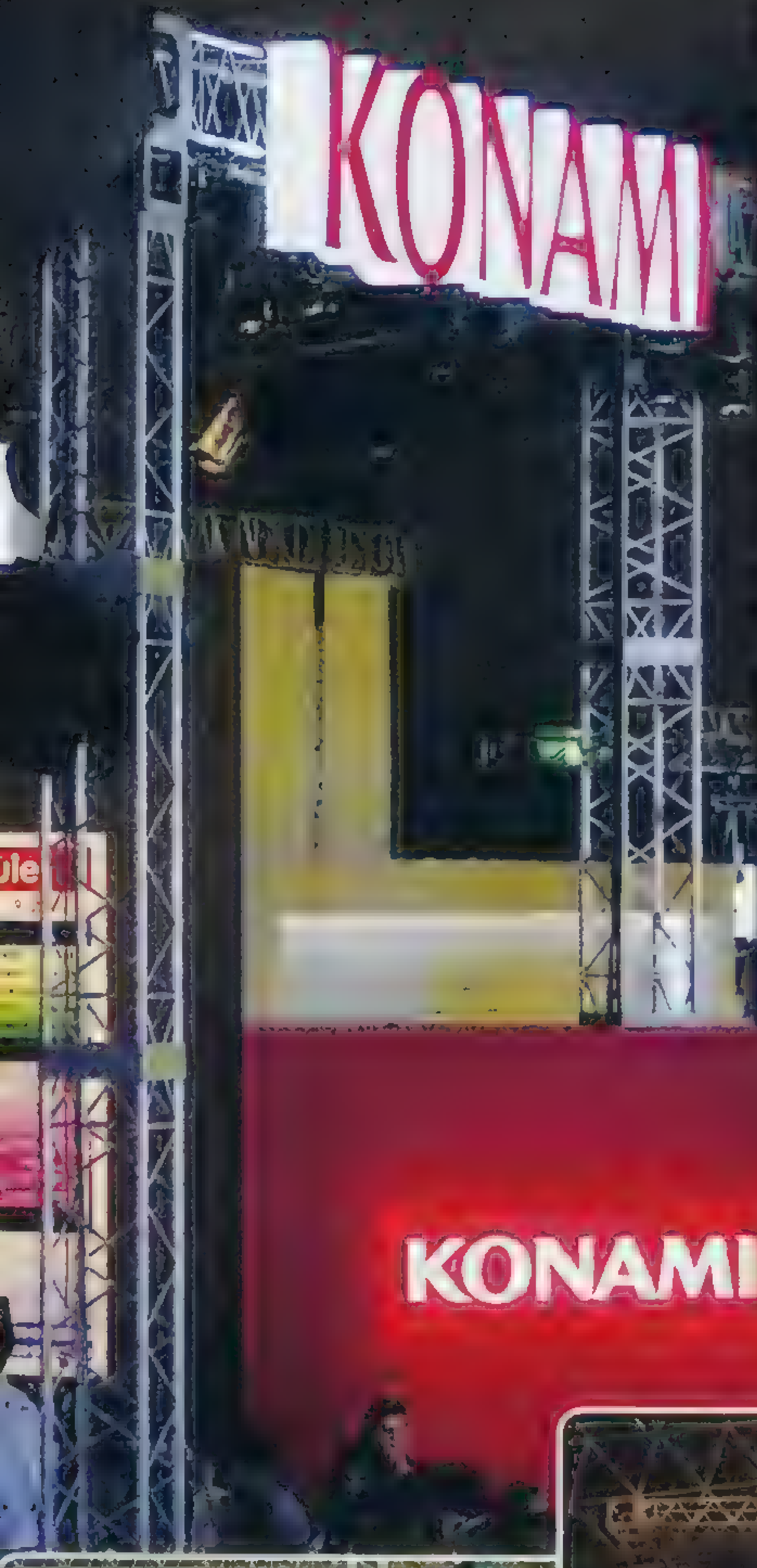
《MGS3》大屏幕背后的就是《MGS3》试玩区，不用说展会期间这里始终都是人山人海。在试玩区的旁边还有一个名为“FACE PAINT”的地方，这里的工作人员的工作就是给玩家脸上涂上油彩，让玩家更加深切地体验《MGS3》的感觉，身为MGSer的Couki当然也不会错过这个难得的机会了。

《MGS3》大屏幕的北侧是Konami另一款全力推广的《激情赛车》展区。除了大屏幕上不间断地播放游戏影像之外，Konami还提供了两台赛车框体供玩家体验。不过可能是由于游戏的知名度有限，比起不远处SCE的《GT赛车4》来说，人气的确是要逊色不少。

《摔角玫瑰》被现场的许多玩家称为“好看大过好玩”的游戏，而游戏的展区也似乎将推广的重点从游戏转移到“角色”上。在《摔角玫瑰》的展区内始终都有漂亮的COSPLAYER供玩家拍照，并且排队试玩的玩家都会得到一张漂亮的游戏宣传海报，海报共有4种，随机发放，因此许多玩家为了得到全部的海报而无怨无悔地一次又一次排队。

展区的中心部分是Konami的新作试玩区，这里提供了《新魂斗罗》、《杀各破坏神》、《J联盟WE8》等多款即将于第四季度推出的游戏。可能是由于《摔角玫瑰》与《MGS3》实在太抢眼的缘故，这个中心区反而没有太多人，上述的几款游戏几乎都不用怎么排队就能够玩到。而Konami相对而言的一些二线新作影像也被安排在新作试玩区的大屏幕上滚动播放。

Konami的SHOW GIRL主要分为3种，分别是身着红色迷彩的《MGS3》SHOW GIRL、身着《WE》球衣的《WE》SHOW GIRL以及《摔角玫瑰》的COSPLAY SHOW GIRL，从她们的服装上就可以判断出是属于哪个展区的。身着《WE》球衣的SHOW GIRL显得活力十足，颇受玩家们的青睐，被要求合影的次数也是最多。而《MGS3》的相关工作人员一律身着绿色《MGS3》主题T恤，上前去问哪里有卖，被告知“ONLY STAFF”（仅员工专用），遗憾。（文：COUKI）



3DM-SMV
www.plumbook.cn

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
PS2 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	预定2004年12月16日	日版
对应周边未定		

▲一个怀看坚定信念的战士，面对着与自己朝夕相处十年的女人，他究竟会做出怎样的选择？"《MGS3》将赋予Snake更多的感情戏，让玩家充分感受到Snake作为'人'的一面。"（Snake的声优大冢明夫语）——对于MGSers来说，Big Boss只是一个遥远的代号，而在这个代号之后隐藏着的故事，则是我们真正期待发掘的东西。

眼镜蛇部队浮出水面！

在TGS2004上公开的最新宣传片中，首度公开了Snake的新敌人——眼镜蛇部队，从第一作的猎狐犬部队到第二作的Dead Cell再到现在的眼镜蛇，每一作的《MGS》都向玩家提供了足够有挑战性的Boss战，而看了以下这些敌方角色的介绍，相信你也会对本作的Boss战充满渴望！

The Pain 痛苦

在E3展的宣传片中我们曾经看到了索科洛夫博士被一群马蜂包围然后消失的场面，现在幕后黑手终于现身！——那就是眼镜蛇部队的The Pain（痛苦）。仅从这名角色的代号上我们就能够知道他在游戏中会扮演一个怎样的角色——那就是给予敌人无尽的痛苦！大家注意看他身后的背包，这里面可是暗藏杀机的——女王蜂就放在里面，他能够利用女王蜂的蜂鸣来指引马蜂的行动。在战斗时，他的身体周围时刻都满围了马蜂，让对手无法近身，并且他也会突然将马蜂"发射"出去，重创对手。

The Fury 怒火

怒火的主要武器是手中的火焰喷射器，他身背着的喷射装置也能够使自己短时间漂浮在空中。猛地看上去怒火有些像刚刚走下飞船的宇航员——他甚至还戴着宇航员专用的氧气面罩，似乎是在隐瞒着什么。在TGS2004公开的影像中，我们看到Snake会在一个类似于仓库的地方与怒火交手，像这种存在高低差的战场倒是很适合怒火的发挥，相信Snake又有一番苦战了。

The Fear 恐惧

如果说恐惧是前作中梵普(Vamp)的近亲，相信很多人都会信以为真是的，他们在很多特征上都极为相似，都是一副嗜血成性的模样，只不过恐惧比Vamp在某种程度上做得更绝——他那条分叉的，能够捕猎昆虫的舌头并非天生，而是通过外科手术而成的……恐惧的手臂与腿要比一般人的长，平时喜欢在树上活动，他爬树的姿势有点像一个四脚的蜘蛛，但却十分敏捷。

The Sorrow 悲哀

关于这名角色我们知道的资料并不多，不过他在TGS2004的宣传影像中出场的方式却着实让人过目难忘——他居然浮在水面上……从宣传影像的对话中我们了解到悲哀和The Boss是认识的，并且关系很可能不一般，看起来是一名使用精神力作战的角色。

The End 死亡

100岁的老兵！在TGS2004的宣传影像中关于他的描述着墨最多——"平时的状态是'死去的'，但会在关键时候'醒'过来，并且会付上其目标失去生命的代价"……死亡的身分是狙击手，他是所有白天狙击技术的创始者，The Boss的狙击技术也是由他传授的。

《潜龙谍影》＋《捉猴啦！》＝？

▲啊，居然还拿着盾牌，不过是木头的，能挡得住Snake正义的子弹吗？

在TGS 2004现场，小岛秀夫还发表了《捉猴啦！》中那些可爱（恶）的比波猴将进入《潜龙谍影3》的消息！尽管从目前公布的画面上来看怪模怪样的比波猴进入"真实的《潜龙谍影3》"的世界中让人觉得有那么一点不合拍，不过还是让我们期待那丛林中即将上演的"比波猴大战Snake"吧！

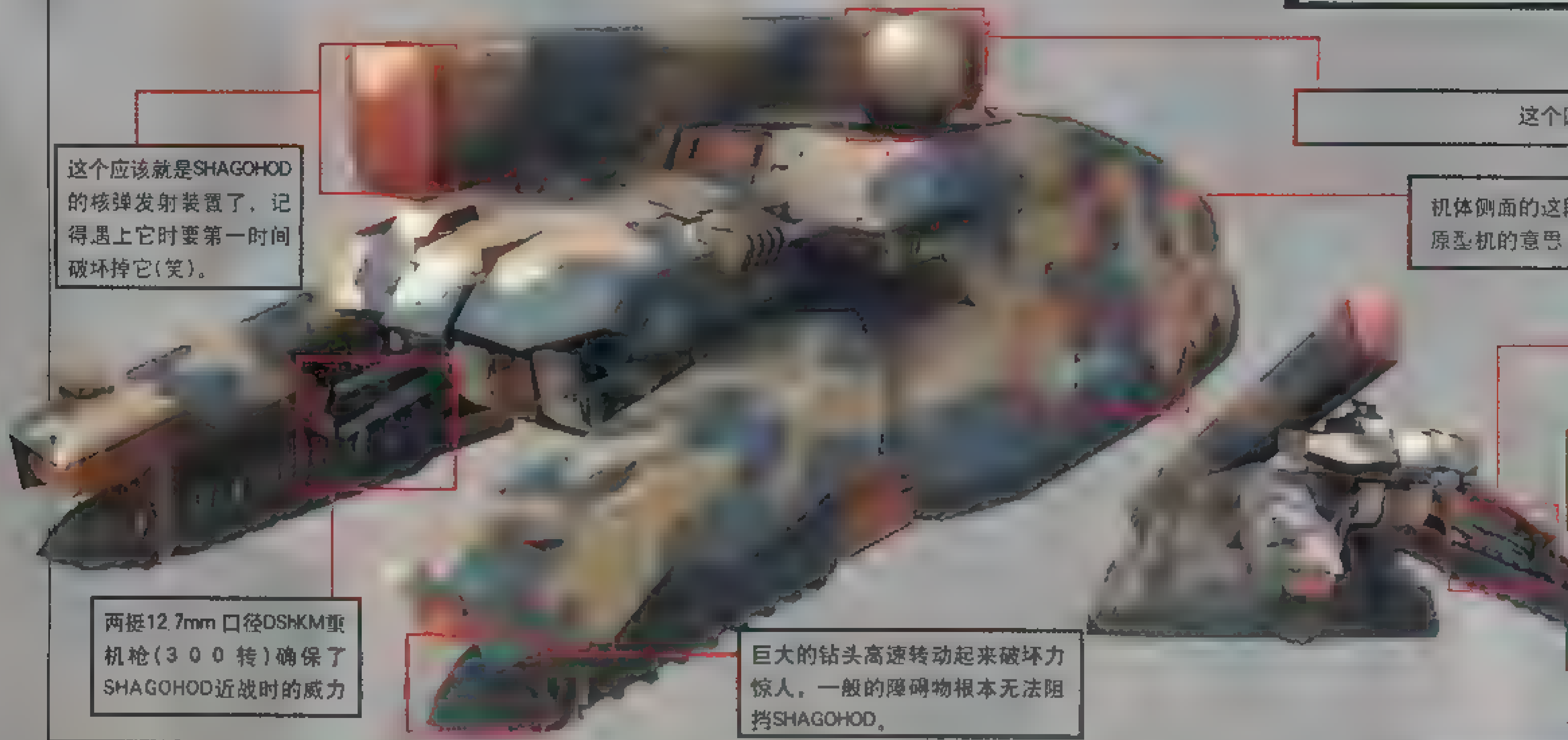
▲比波猴还适时地穿上了迷彩短裤，这倒是挺符合《潜龙谍影3》的游戏风格的……

图片转载自 WEEKLY FAMITSU No.824 No.825 No.826 ©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan
www.plumbook.cn 3DM SMV

这个就是本作的Metal Gear！ SHAGOHOD

Metal Gear从来都是每一作《MGS》的象征，现在我们终于得到了本作的Metal Gear——SHAGOHOD的第一手图片！SHAGOHOD是俄语中“可以步行的机械”的意思，以这个名字来为本作的Metal Gear命名，又有什么含义呢？在TGS2004公开的宣传片中，我们看到了SHAGOHOD抬起“左腿”跨过障碍物的场面，而SHAGOHOD底盘安装的履带则确保了它的高机动性！

设计：索科洛夫博士和格兰宁设计局	12.7mm 口径DShKM重机枪（300转）×2
建立时间：不明	12.7mm 口径DShKM AA机枪（360转）×1
起始开发时间：1961年	100盘机枪弹匣仓×1
全体工作人员 2名	9K112眼镜蛇地对空导弹×6
重量：152.5吨	SS-20军刀级核导弹×1
全长：22800mm	最高时速：80千米
高：8200mm	射程：680千米
宽：6400mm	
武器装备	



▲SHAGOHOD在游戏中的雄姿，开动起来真是势不可挡！

TGS2004 宣传片观感＋剧情初探

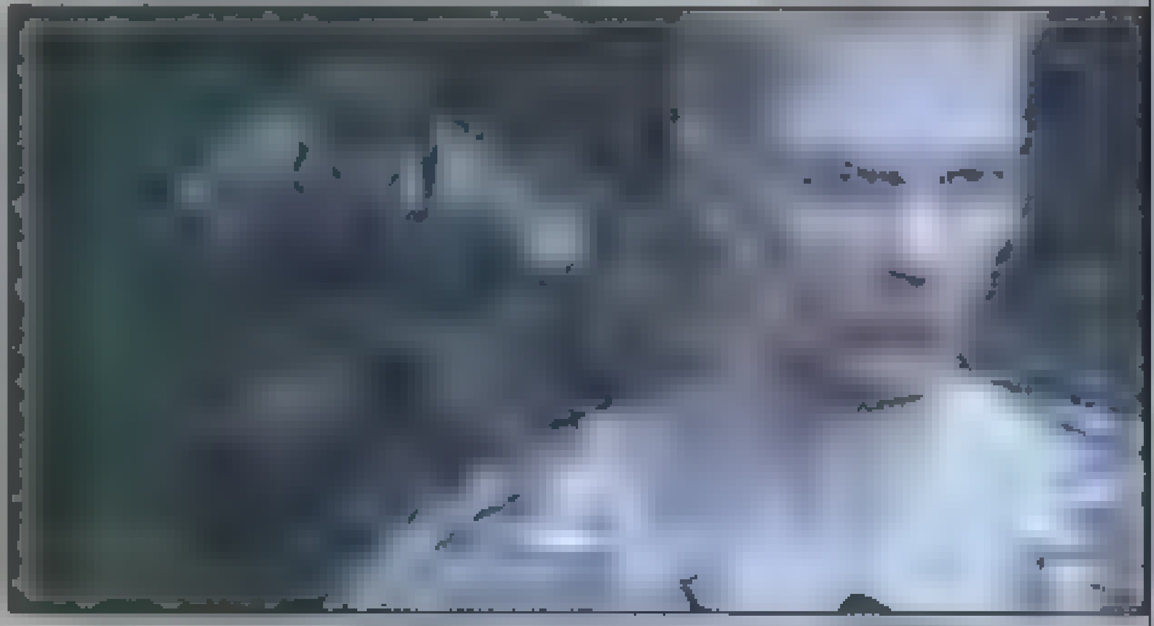
本次TGS2004《MGS3》宣传片的主题就是“Snake & The Boss”，大段大段的影像与对白都是围绕着Snake与The Boss来展开的。Snake在本次宣传片中一改以往战无不胜的无敌表现，反而以大量受苦受难的场面穿插在本次的8分钟宣传片里，给观众带来了极大的震撼！而Snake与The Boss之间的关系也渐渐明朗：Snake的一切知识都来自于The Boss的传授，并且Snake也与The Boss共同生活了长达10年之久。在宣传片的初段，我们看到了“亲手干掉The Boss就可以……”的台词，再联系之前公布的一系列场面，使得我们终于有机会将《MGS3》的某一部分剧情大致地勾勒出来，而区分这些场景先后次序的“关键道具”，则是Snake的“头巾”（原因下文详叙）。

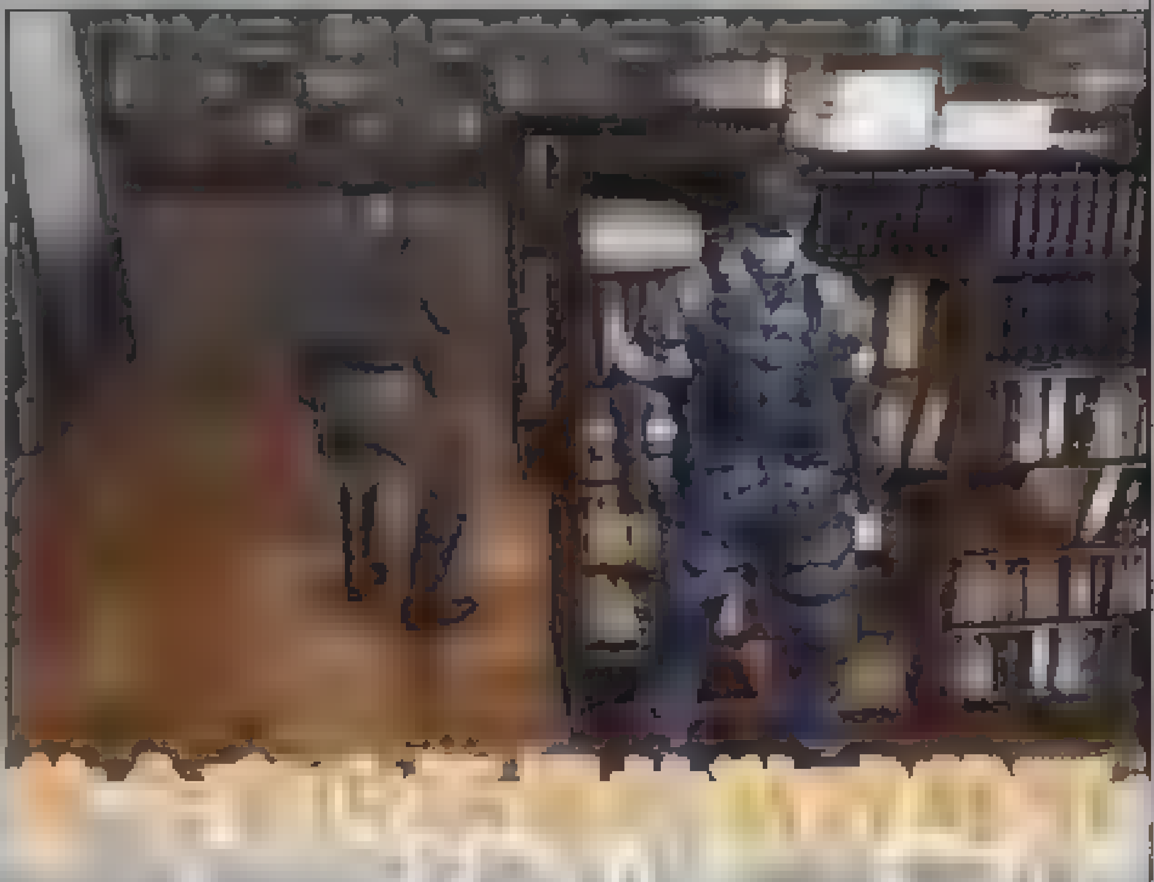
60年代初一名代号为Naked Snake的士兵被派遣入苏联森林进行一次拯救任务（任务代号为“正义行动”，采用HALO式跳伞，目标是索科洛夫博士，时限4小时）→潜入成功，救出索科洛夫博士→遇到年轻的左轮，制服左轮→在吊桥遇到“叛变”的The Boss→被The Boss打下吊桥→The Boss取下头巾扔给Snake→发生“大爆炸”→“正义行动”宣告失败→几年后，依然是这名士兵，代号为“Ghost Snake”再次领命被空投到敌地（任务代号为“食蛇者”，目标是暗杀The Boss，使用D-21型单人飞行器进行空投，时限不明）→Snake被俘→The Boss刺瞎Snake的右眼→Snake逃狱，几经曲折完成任务→受到国家嘉奖，获得“Big Boss”的称号

以上的剧情来源于目前为止所公布的游戏宣传片以及游戏的试玩版，大家一定也发现其他一些重要的出场人物，比如EVA、上校等角色并没有被提及，原因是因为有关他们的情报实在太少。总之大家有机会可以将之前公布的所有宣传片都再拿出来回顾一下，以“头巾”为划分两段故事的分界线，看看自己还有什么新发现。

不过，如果《MGS3》当中只有Big Boss的话，是根本无法将整个故事说完满的——宣传片上称本作为“《MGS》三部曲之完结篇”，因此必然要给全世界MGSer一个交代。于是，Solid Snake的登场在我们看来，也几乎是不可避免的！在游戏的试玩版中，有一个细节就是当GAMEOVER之后屏幕上会出现“SNAKE IS DEAD”的字样，而长时间不按任何按键，你就会发现“SNAKE IS DEAD”慢慢演变成了“TIME PARADOX”！何谓“TIME PARADOX”？直译过来就是“时间悖论”，这也是在物理学界长时间广泛讨论也仍未有结果的的一个名词，简单来说就是“鸡生蛋，蛋生鸡，那么是先有蛋还是先有鸡？”或者“一名时间旅行者回到了过去，杀死了当时还是个女孩的亲生母亲，可这样一来，他就无法出生也就无法完成这个谋杀了……”这样的名词出现在《MGS3》中，还能意味着什么？也许，Solid Snake的登场，将会像《MGS2》里雷电的登场那样令全世界MGSer惊叹吧！

▲在直升机上与Snake挥手“决别”的The Boss，注意看她此时是没有戴头巾的，她已经将头巾抛给了落在桥下的Snake，而之前当Snake与The Boss在吊桥上相遇时，The Boss是戴有头巾的。


▲当Snake与The Boss在敌地再次相遇时，双方的装束都发生了变化。Snake戴上了头巾，而The Boss则比以前苍老了些许，并且身穿着白色的战斗服，似乎是并不属于这个时代的？


▲如果《MGS3》全部都是野外作战，未免会觉得闷吧？现在Konami终于公开了游戏的首张室内场景的截图！看样子Snake是在某个图书馆内潜入作战，不知道这个时候迷彩是否还起作用呢？

www.plumbook.cn

展台秀

对于[illegible]人来讲，今年的TGS真的像度假一样，我再也不用在会场上[illegible]天不吃不[illegible]的跑上[illegible]个小时了。相反，我可以安心的排在喜爱游戏的试玩队伍里，美滋滋地看着GOUKI和多边形他们扛着十几斤的器材满场窜。

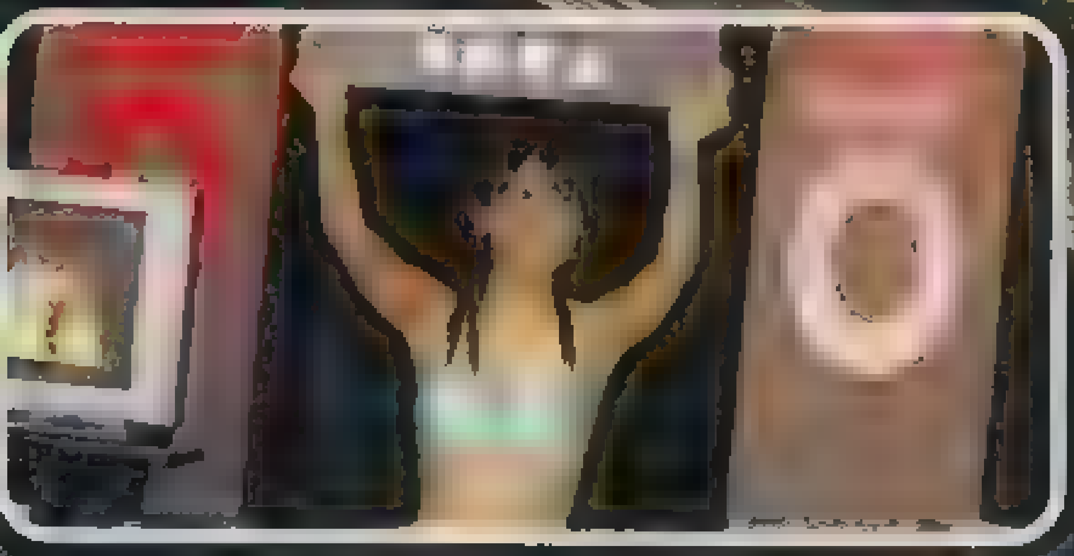
今年微软把去年用过的电视墙、霓虹灯、铁骑大战座舱框体，甚至展台小姐，全部原封不动的进行了一个回收再利用，至少就人力和器材上，我打保票微软为这次TGS[illegible]没进行新的投入。展台分为表里两层，表一层为主力游戏试玩，里一层则为[illegible]线游戏。微软的招牌电视墙仍旧是在展台正中央的位置，不过今年在电视墙的两侧架起了高高的两[illegible]条[illegible]台，[illegible]试玩台分成两组，对门摆[illegible]。电视墙左侧的地区是一个叫[illegible]的新赛车游戏，这个号称超过10[illegible]种可选择部件的新赛车游戏竟然[illegible]用了铁骑大战的座舱框体，可以肯定这[illegible]是微软在日本的重头之一。[illegible]又发帖纸[illegible]《HALO2》更加奢侈，一时间排队的玩家也是不少。

电视墙的右边[illegible]S除了《[illegible]》和《[illegible]》[illegible]以[illegible]的[illegible]地方[illegible]《HALO2》两天TGS[illegible]公开日下来，排队时间[illegible]多[illegible]个小时，排队用的[illegible]不[illegible]了，微软的工作人员组成人墙，好[illegible]让排队的玩家不堵[illegible]通路。[illegible]《HALO2》试玩区摆放着一个MASTER CHIEF的真实比例的模型，手持两把新作中出现的武器SMG，十分威风。在排队等待试玩的玩家，手中的相机都去喂这个模型了。

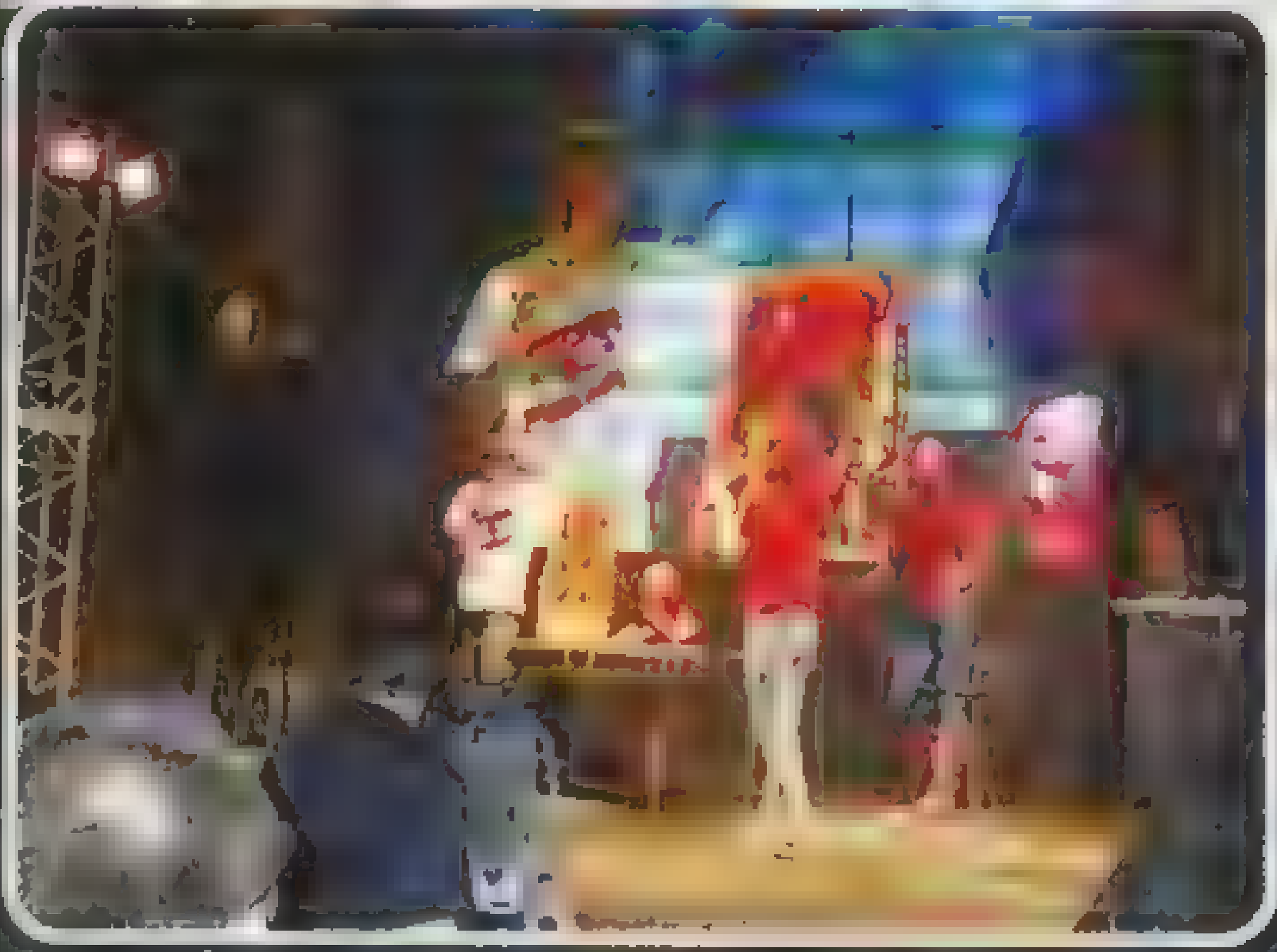
[illegible]的"里展区"摆放得也是中规中矩。像《PHANTAM DUST》和《BLANX[illegible]》这些即将在日本发售的软件都有试玩，尤其是《FABLE》，自信满满地放[illegible]台试玩。不过负责里展区的展台小姐还是比较闲的，大部分[illegible]发售在即，日本微软又是每个月免费送玩家DEMO DISC，所以玩家在自己即将购买的游戏上试试手，就去排《HALO2》或者去别的展台了。这里要指出的是那个LIVE VIDEO CHAT KIT，就是微软即将推出的在线视频聊天系统非常招人欢迎，这套系统可以同时召开8个玩家的在线视频聊天，随着XBOX LIVE让玩家们扔掉了键盘，这套视频套件会不会掀起新的网络游戏革命呢？而且这套视频软件可以给自己的视频加上各种特效，甚至可以换头，换成个[illegible]老鹰的或者忍者神龟的头都不是没有可能。我详细地询问了微软的工作人员，得到的解释很令人兴奋，这套VIDEO CHAT KIT算是一类API程序，就像LIVE的FRIEND LIST一样，只要厂商愿意，都可以让自己的游戏对应VIDEO CHAT，真的很难想象将来的游戏会是什么样子。

微软今年的主展台比较冷清一点，[illegible]除了《HALO》的两国冠军CLAN的HALO2公开表演赛以外。来自美国的去年《HALO》大奖赛[illegible]的四名选手对战日本方面的选手。由于采用的是夺旗模式，所以美国选手因为开场丢[illegible]被动，最终在日本选手的死命防守下，以[illegible]秒多点的差距[illegible]的选手[illegible]与[illegible]点不[illegible]名败，冠军队的奖品真是令人垂涎，[illegible]cm大[illegible]的人物模型，世界限定版本，不量产的那种。

微软的展台我认为就此点到为止好[illegible]，[illegible]在微软展台[illegible]的那张EVENT SCHEDULE可以为我作证，今年的微软真的很[illegible]。[illegible]又[illegible]多广告的



Tecmo的展台紧挨着微软展台，处于会馆东区靠近中央的位置，展台主色调是红色和白色。进入东区，远远的就可以看见展厅屋顶五个白色的方气球，每个气球上各自用红色书写着Tecmo的五个字母。和大多数展台一样，Tecmo展台的正面也是一个带有大屏幕的舞台，[illegible]时就有一次活动，每次活动前都有展台小姐举着标有活动内容和活动开始倒计时的大牌子在台前走秀。展台前的活动内容中，最引人注目的不是《DOA》，而是《影牢2》。Tecmo以"陷阱"为主题，剪辑了一部现实生活中的恶作剧集锦短片，可惜这样的活动并没有明显[illegible]影牢[illegible]的人[illegible]，具体的情况大家可以看后面的《影牢2》试玩报告。Tecmo展台上挂了很多《DOA》的美女画像，而《DOAU》在这次Tecmo展台上的活动仅仅是穿着《DOAX》泳装的SHOW GIRL派送海报，派送海报时间是每天的早种晚各一次，海报的内容分别为霞芳、霞和瑷子的海滩照。试玩区围绕在舞台的周围，除了上面提到的游戏外还提供了《零 红蝶》等老游戏。总的来说，今年Tecmo在TGS的展台和去年相比有了很大的变化，每次舞台活动前都有展台小姐举着大牌子走秀，到处挂着DOA的海报，舞台周围是试玩区……其实我的意思是说，我怀疑Tecmo展台小姐身上的衣服都是去年穿过的。[文：萨雷]



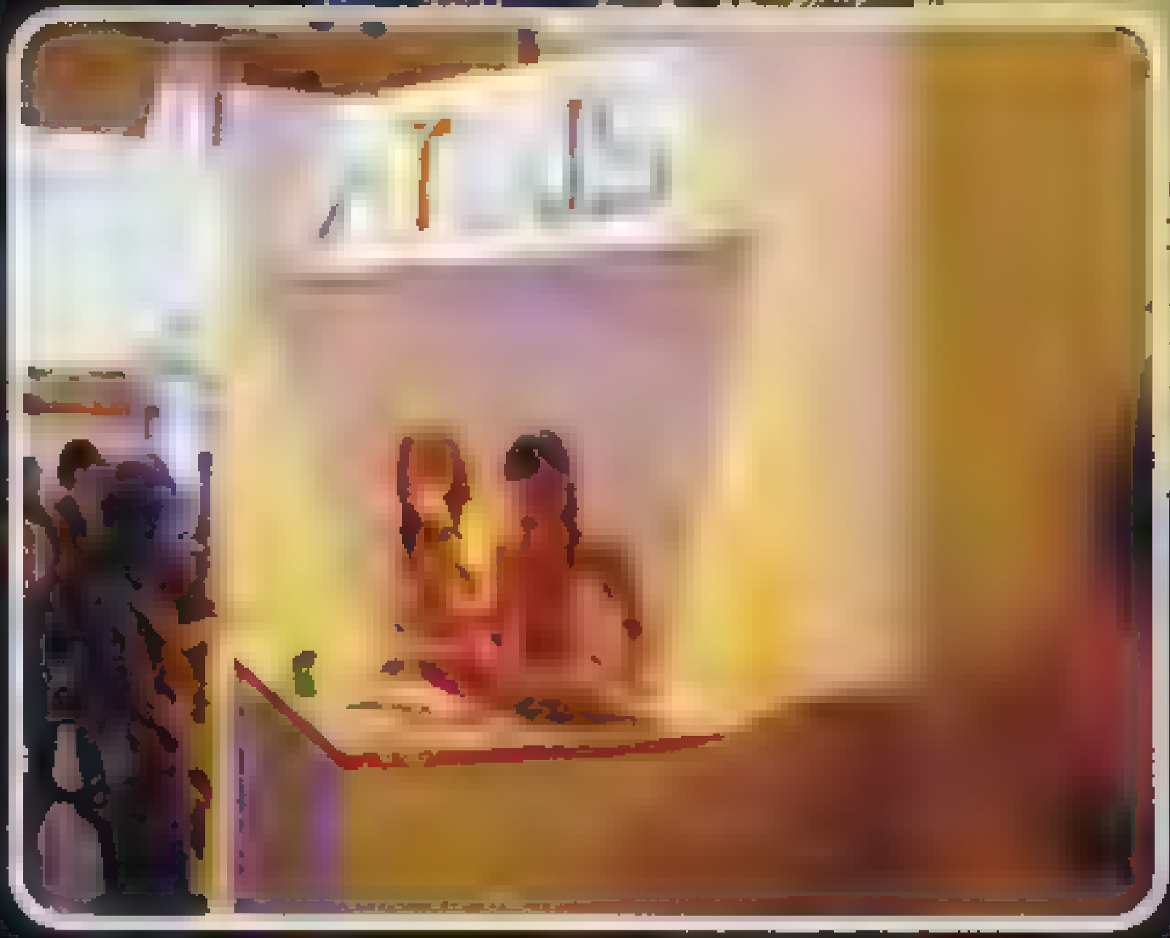
EA的展台并不算太大，但却拥有全场最大、或是最亮的宣传屏幕。超亮的显示屏前除了循环播放EA几款主打作品以外，几个打扮成《星战》中帝国士兵的全身白盔甲的士兵也会不时站到屏幕前供大家拍照，而威武的黑武士也会不时出场耍酷。其实EA所展示的游戏还是太欧美化了，因此来这里参观的人相对其他展台要少得多。不过也有两个例外，其一是《极品飞车 地下狂飙2》展区，这里每天都有数场由赛车女郎的精彩演出，其灯光、音乐、《地下狂飙》式服饰都有独特的魅力，也因此成为EA展区的亮点。其二是《指环王 第三纪》的展区，由于每个试玩这款游戏的玩家都可以获赠一张《指环王 第三纪》的特别影像DVD，再加上《指环王》电影本身的魅力以及本作《指环王》游戏的日式RPG玩法，这让《指环王 第三纪》成为EA展台最大的亮点，每天都有玩家排成长长的队伍等着试玩。[文：SOUL]

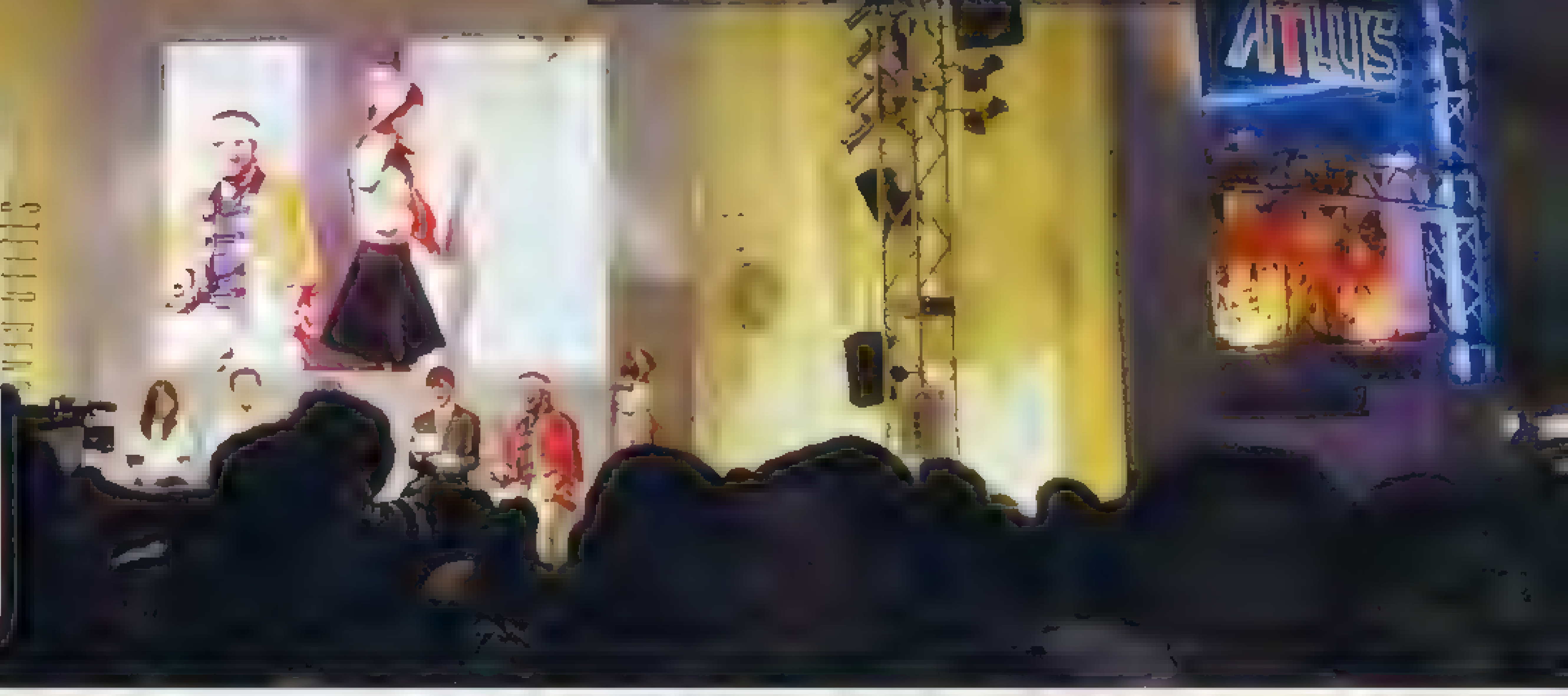
&3DM
www.elumbook.cn

Atlus这个公司做的游戏比较特别，而展台也是尽现该厂商的独特之处。就拿SHOW GIRL为例，其他展台的小姐都是征得同意后可以随便拍摄，但Atlus的小姐却有严格的拍照要求。我们的多边形同学利用媒体的身分用一张拍摄许可证，经过软缠硬磨、苦苦哀求、威逼利诱（?）终于换得了拍摄一张SHOW GIRL照片的拍摄权，而当他拍完照后正要表示不满，忽然看到身后一群普通玩家都以羡慕的眼神望着他顿时觉得自己的形象高大了起来——

Atlus展出的游戏主要是《九龙妖魔学园纪》、《数码恶魔传说2》、《斯特拉的众神》、《真·女神转生 Online》等，其中《数码恶魔传说2》获得了最高的人气，并且试玩的玩家中80%都是女性，让人不禁感叹声优的力量是无穷的。

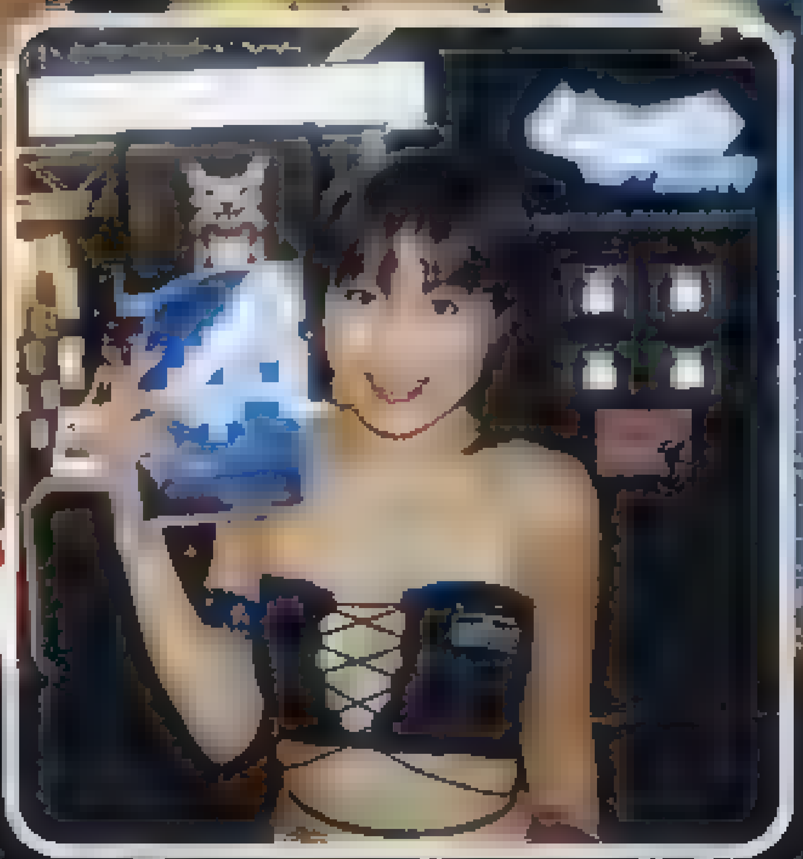
Atlus搞的最好的想必就是它的活动了——几乎全是声优见面会。《斯特拉众神》请来了速水奖，《梦幻骑士Ⅳ》请来了高桥广树，《数码恶魔传说2》请来了绿川光、冬马由美、野岛健儿，如果你是一个声优迷的话，那么你完全可以在Atlus展台待一天。并且Atlus这些声优见面会的互动性搞得很好，声优们与台下的玩家一起划拳，胜了的可以获得声优的亲笔签名板。[illegible]见面会的划拳活动[illegible]第二轮败下阵来[illegible]冬马由[illegible]名啊！5555[illegible]〔文：邪魔天使〕





Taito的展台位于第2与第3展馆之间，因为整体结构是长方形的，占地面积就算比财大气粗的微软也小不了太多，所以对面就有Tecmo和Koei两家公司的展台。Taito展台设计比较有特色的是展台上方以钢架支起了一座天桥，时常会有展台小姐在桥上向人群挥手，也会有一些表演，从下方走过时还会有"小心头上"的提示。这种双层结构远看就像是一辆大型的观光巴士，而具备一定规模的展台必备的舞台和大屏幕位于巴士的车头处，并不像常规那样在展台中间。Taito举行的活动虽然密度不是最大，但时间都比较长，一般在半个小时到40分钟。除此之外，便是大量的试玩台，与大舞台挨着的外围部分是本次Taito大力宣传的新作《再见，月夜》，几乎占了半个展台的长度，而右侧是一排手机游戏的试玩。走到天桥下，是《强装机甲》、《高速机动队》等其他原创游戏的试玩。接着是Taito代理的一些美版游戏的试玩，如《蜘蛛侠2》、《怪物史瑞克2》、《超人家族》等，而一些美少女游戏和"SIMPLE 2000"系列作品的试玩也占了不小的空间。

Taito的展台设计上有些特色，不过试玩台的分布比较混杂，出展游戏众多，但缺少能让人眼前一亮的作品。尽管如此，Taito展台的人气始终都不低，这是为什么呢？看过之后的展台人气大比拼，您可能就会了解了。〔文：胜负师〕



www.plumbook.cn

光荣（Koei）以制作历史游戏而出名，不过它的展台颇具现代感。展台上方是巨大的半球，整个光荣展台都被笼罩在这个半球中。和其他展台一样，正对着通道的一侧，光荣也准备了一个超大屏幕的电视墙，时时刻刻都在播放光荣最新作品的影像和展会活动的情况。和其他厂商不同的是，展会活动并不是在电视墙下举行，而是在展台内部举行，因此异常拥挤。不过挤不进去的玩家也可以在外面观看电视墙上的现场直播。

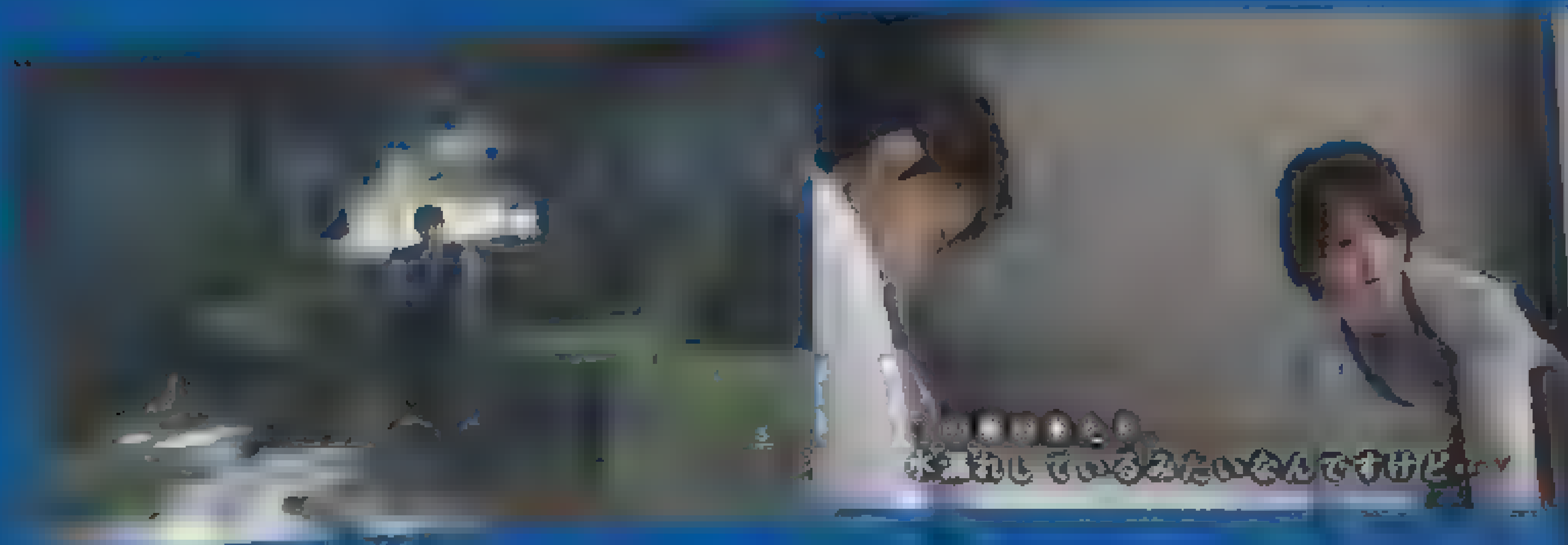
光荣展台的活动也不少，主打内容当然是今年冬季的重头大作《决战III》了，游戏导演藤重和博亲自出马为大家进行演示。此外在现场还举行了《战国无双 猛将传》中"相扑"模式的比赛。光荣在日本玩家中有着"女性向游戏总本山"之称，即将开播的动画版《遥远的时空中～八叶抄～》则是为女性玩家准备的礼物。为此光荣还请来了著名声优关智一等人进行宣传，一下子就吸引了大量的女性玩家。

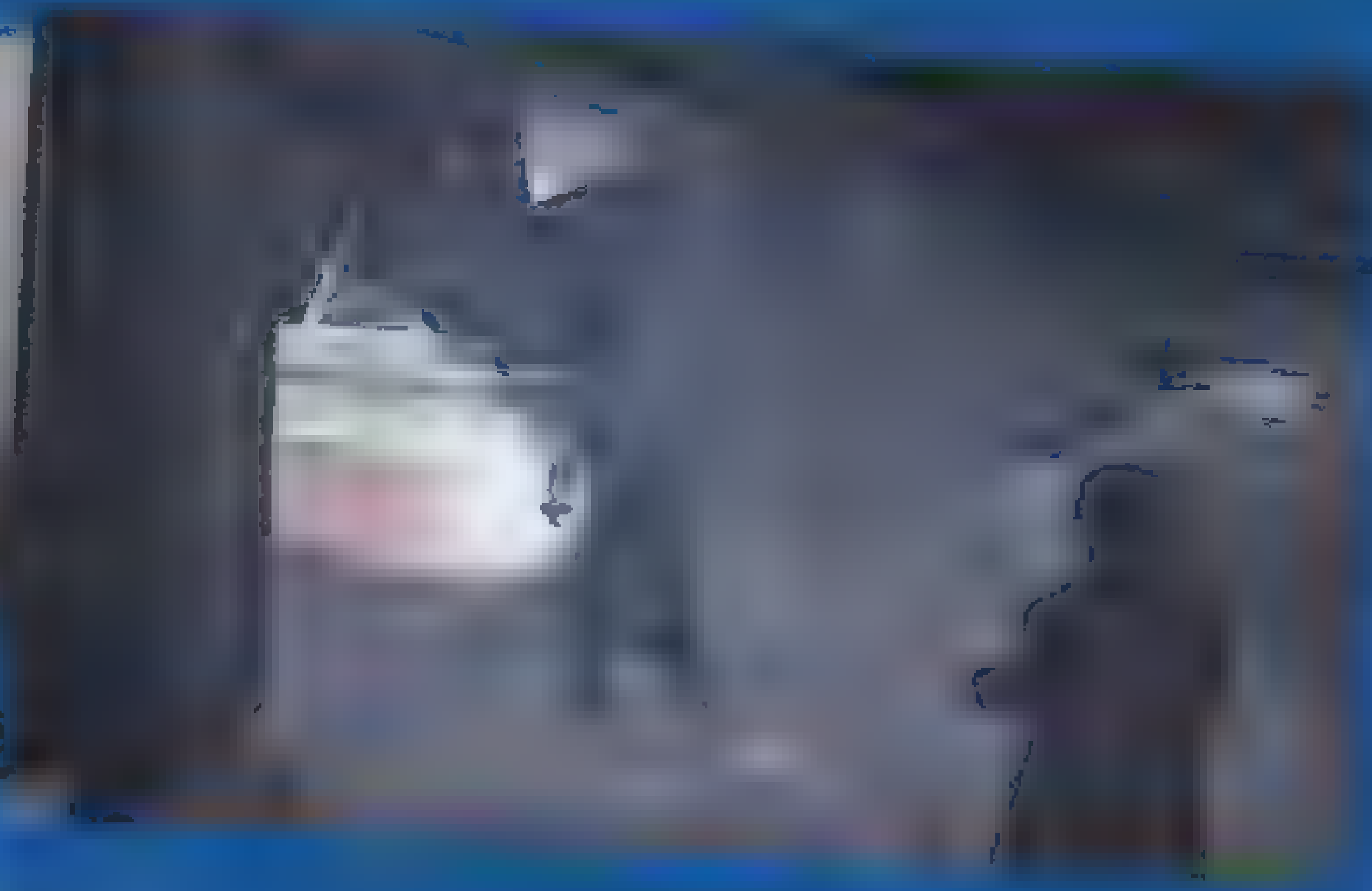
光荣的展台给人的感觉要略大一些，不过他们对待玩家的态度非常亲切……没有派送一些[illegible]大概是光荣展台的唯一遗憾吧！（文：纱迦）

今年是《KOF》诞生十周年，SNK Playmore近来公布的好几款作品都是与之相关的，把TGS上SNK Playmore的展台说是KOF的专用展台也不为过。SNK Playmore的展台与Atlus的展台相邻，整体外观没有什么太过新奇的地方，面向通道的一面是超大屏幕的电视墙，电视墙的反方侧则是KOF专区。在KOF专区里有两个真人大小的京与庵的模型，模型两边全是COSPLAY的照片，上面的小电视不断播放着历代《KOF》的精彩场面。在展台内部是大量试玩台，不但有SNK Playmore的最新作品，还有很多街机，内容包括历代《KOF》，从'94到'97都有，吸引了大量玩家前来怀旧。

所有展台中，SNK Playmore是最看重COSPLAY的，不但在展台里有大量COSPLAYER走来走去，还专门举办了COSPLAY大赛和COSPLAY偶像摄影大会。想看COSPLAY的话来这里准没错，相比之下展台的布置似乎就要略逊一筹啦。总体来说SNK Playmore的展台还是很有特色的，只是没有太吸引人的新作，算是一个遗憾吧！（文：纱迦）

&3DM SMV
.plumbook.cn





从崩坏的街道中逃脱，各位玩家期待的《绝体绝命都市》系列第2弹登场，这次的主题是洪水！

絶体絶命都市2 凍てついた記憶たち

绝体绝命都市2 [illegible] irem AVG
PS2 [illegible] 2005年 日版

以被洪水淹没，濒临崩坏的都市作为游戏舞台

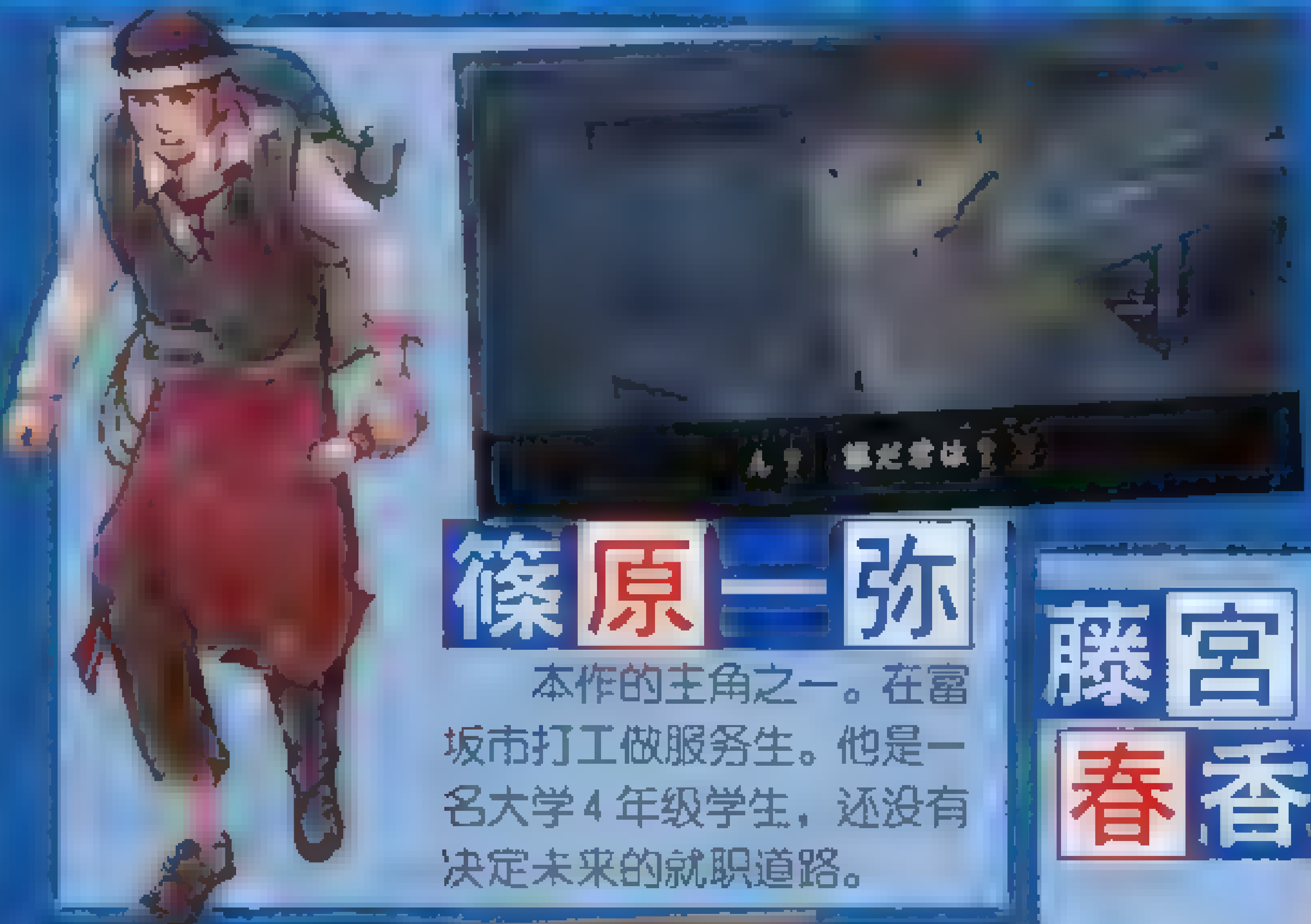
主题是“从充满无法预料的灾害[illegible]

[illegible]

本作的要点① 有众多主角可供选择

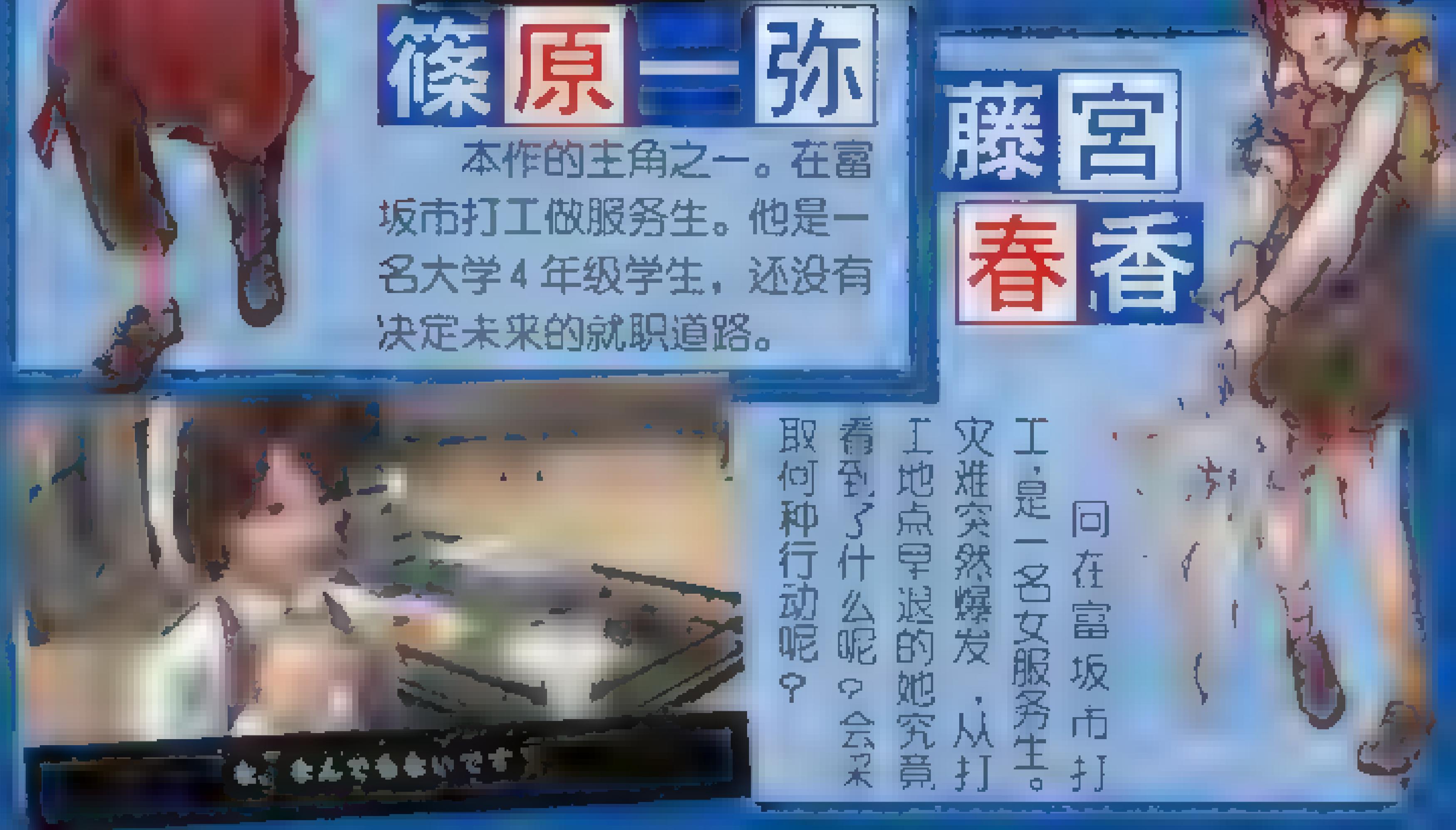
[illegible]

选择这位角色进行游戏吗？



篠原一弥

本作的主角之一。在富坂市打工做服务生。他是一名大学4年级学生，还没有决定未来的就职道路。



藤宫春香

同在富坂市打工，是一名女服务生。从灾难突然爆发，从打工地点早退的她究竟看到了什么呢？会采取何种行动呢？

本作的要点② 身体状况关系着角色的生死

系列前作中随着时间的推移，角[illegible]会逐渐缓慢，最后命丧黄泉[illegible]所以，通过取暖来保持体温，是TP槽回复的关键。

大水冲进来了

STORY

富坂市与其他城市一样，[illegible]个名为“[illegible]”的[illegible]的坑，这样才能保证地下都市[illegible]空间，这是一项造价有限的[illegible]2010年12月某日，一场罕见的持续数日的大雨降临了[illegible]在地下城召开。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

多姿多彩的动作要素

本作中有丰富的动作要素对应各种突发灾害，要想在这个充满灾害的都市中生存下来，首先去好好体验一下本作的各种动作要素是完全必要的。在本作中有一个教学练习模式，这个模式的游戏地点是雪坂市民灾害防治中心，在这里可以了解到游戏中基本的系统和动作，玩家们是否该先来这里拜访一下呢？

从教学练习模式中熟悉基本操作！

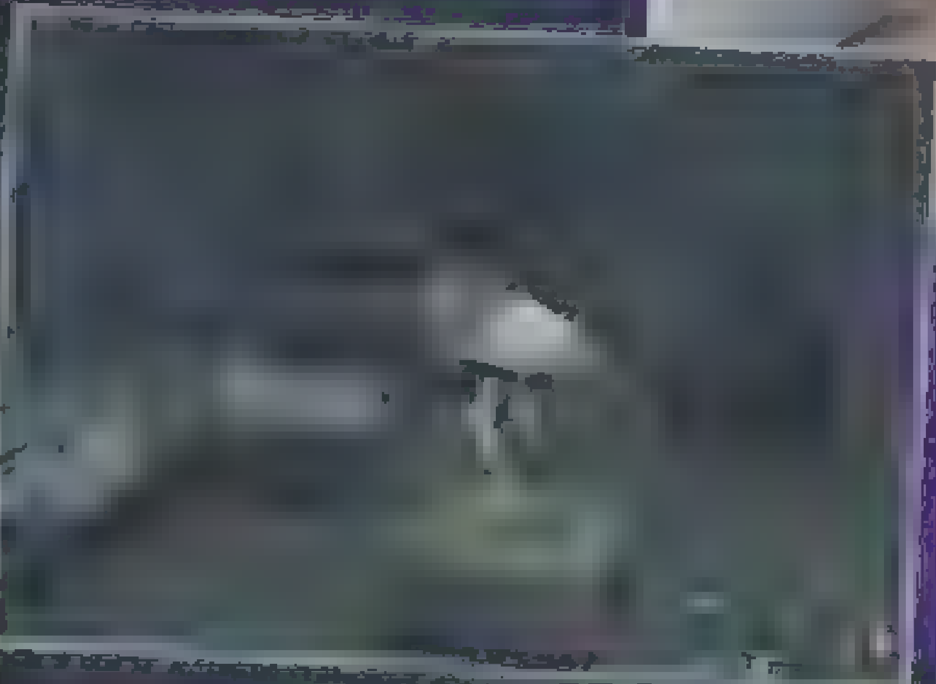
◀在灾害防治中心内可以了解游戏中的操作，安全体验各种灾害状况

▼灾害防治中心分为5个房间，可以练习不同的动作

▲从建筑物的缝隙间俯瞰前进，在游戏中遇到相关……

呼叫

按△键角色就会大声呼叫，用来确定该区域内是否还有其他的生还者或调查远处的同伴。

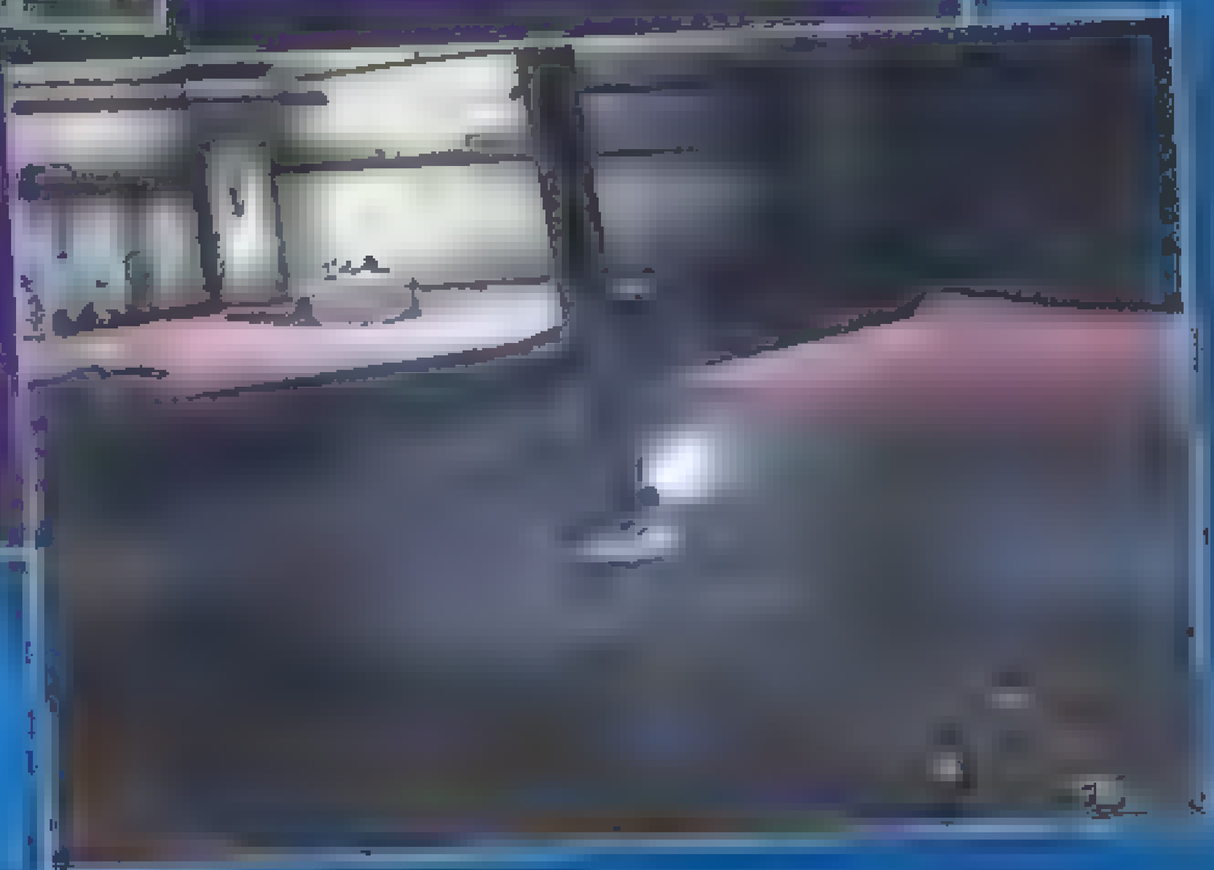


匍匐前进

按住□键前进，角色就会匍匐前进。在遇到突然而来的冲击时，能够稍微减轻自身的损伤。

攀附

靠近柱子或大型物体时按下R1键，角色就可以攀附在柱子或大型物体上。这样一来，就不会被满溢的水流冲走。



瞩目的生存动作冒险类游戏

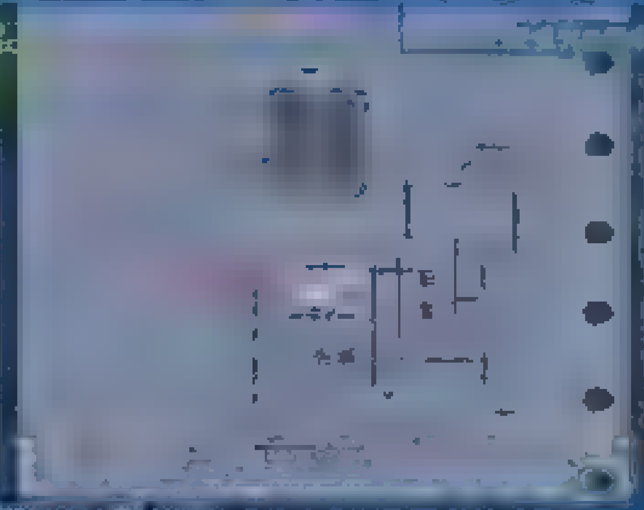
篠原篇 序盘的介绍

序盘是从庆祝吉奥·普罗蒂亚完成的宴会开始的。在宴会进行到高潮的时候，位于雪坂市中央的……大雨突然袭来……涌进城市的每一处，使雪坂市的城市机能陷入瘫痪之中……

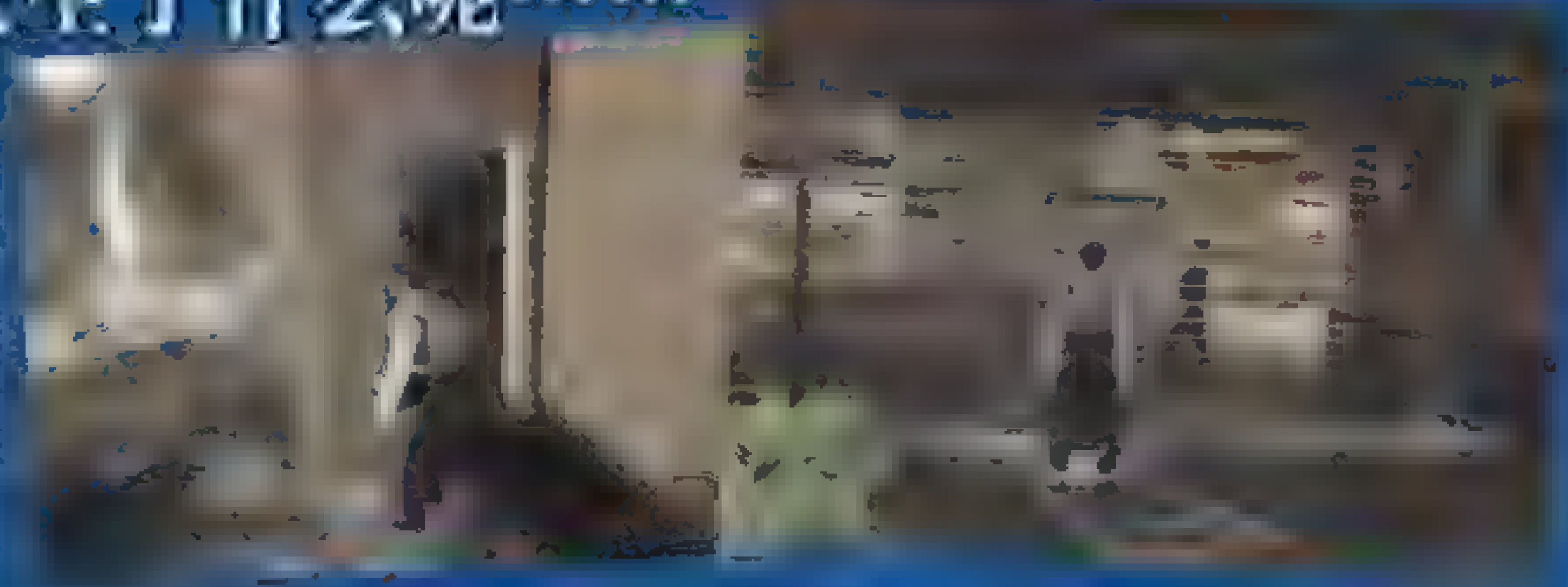
在宴会的最高潮时突发事件爆发了！

协助宾客安全逃离

由于大雨的影响，洪水从地面涌入地下设施，宴会……主角篠原的责任就是协助宾客安全逃离。在这混乱的会场中，我们要细心探索出路！



发生了什么呢……

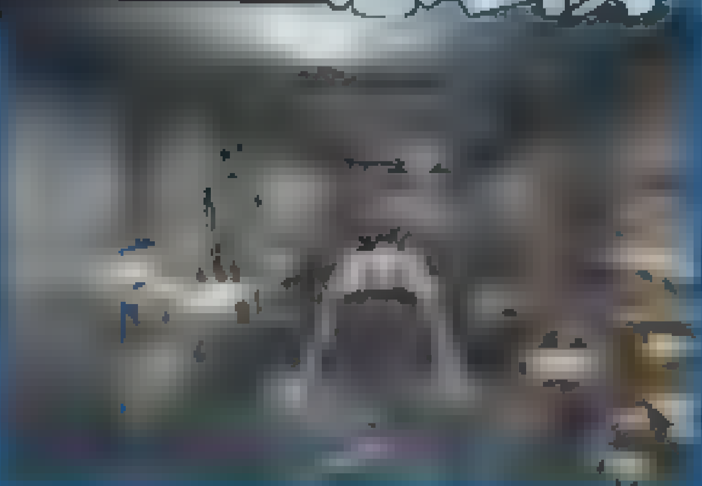


▶大水突然从厕所的……中喷出，赶快逃离吧！

发现久未逃离的藤宫春香！

……去的藤宫春香往更衣室方向走去……出于对她的关心，篠原也……突然从更衣室中传出求救的呼喊，肯定是春香小姐。因为建筑物的突然崩坏导致更衣室的门无法打开，她被堵在更衣室中。篠原尝……物。在这千钧一发之际，究竟篠……

怎么办？



▶使用各种……来挑战难关

现场试玩感受

本作的试玩版包括了练习模式和正常模式两个方面。在灾难练习模式内通过5个房间的考验，循序渐进地教导玩家在面对水灾时该如何作出适当的第一时间反应。而在正常模式内，依然是结合了动作、解谜的基本系统，由于道具的种类繁多和用途各异，使得游戏的思考性大增。在仔细思考了事情的来龙去脉后，成功解开谜题或剧情的迷雾，将是一件非常有成就感的事情。而且在本作中，谜题或剧情的兴奋点的安排也恰到好处，让玩家体验到跌宕起伏的感觉。

与各种NPC打交道也是本作中非常重要的一环。在菜单中有一项为人物关系架构图，相信在游戏过程中玩家的行动或话语的选择肯定会对NPC产生影响，进而对游戏的进程产生影响。比如选择是否帮助女记者暗访厨房，为她找寻一件女服务生的制服等等。

如果被大水淋湿后，角色的身上会不断渗出水滴，如果不及时找到标有红色箭头的暖源取暖，就会很快因体温下降而死亡。看来熟悉建筑物内的暖源分布也是一件非常重要的事情。让我们大家期待吧。

www.plumbook.cn

数码恶魔传说 天魔变 2

为何而战，为何而生，人们在自己所背负的业的尽头，究竟能够看到些什么……《天魔变》的世界以及将主人公们卷入其中的不解之谜，终于要有明确的答案了！

数码恶魔传说 天魔变	Atlus	RPG
PS2 Digital Devil Saga Avatar Tuner	预定2005年冬	日版

探索业之意味的《数码恶魔传说 天魔变》在此完结！

《女神转生》系列《数码恶魔传说 天魔变》的最新作情报终于公布了，这一作将作为前作的续篇，解释清楚前作遗留下来的种种疑问。游戏的舞台从废都（Junkyard）转移到了极乐地（Nirvana），追加了新的角色以及谜之组织，曼斗罗系统也会发生很大的变化，新增了天魔身（Aathma，即恶魔形态）暴走的罗刹模式，装备中也增加了新的项目业之指环（Karma Ring），而且本作中会有新的恶魔登场。如此丰富的追加要素都是为了让这个系列有一个完美的结局！

废都的战斗终于结束了，萨夫他们的未来究竟是……

萨夫率领萌芽（Embryon）部落的干部们为废都的抗争打伤了休止符。但是，随着废都的消失，萌芽的成员们也分散到了不同的地方。在寻找伙伴的过程中，萨夫来到了一个从来没有见过的荒野中。这时，一群神秘的士兵突然出现在了萨夫的面前。他们把萨夫成为“所属不明的魔人（Avatar Tuner，即游戏的副标题，这里暂译为魔人）”，并且变成了恶魔对萨夫展开了攻击。这证明了在极乐地也拥有寄宿着恶魔化能力的人。在经过一番激战之后，萨伏打败了这些恶魔兵，为极乐地上的最后之战拉开序幕！

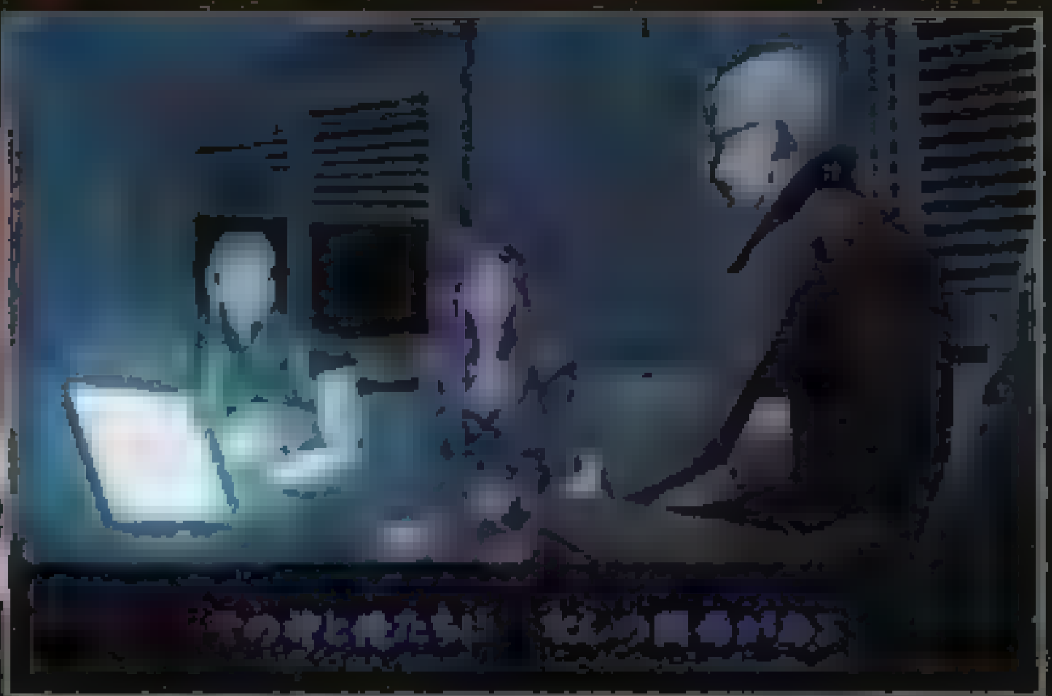
现场试玩感受

一来到Atlus的展台就首先冲到了《DDS2》的试玩台，第一天由于是对应媒体，所以还看不出什么。到了25日对一般群众开放之后，就可以看到一些端倪了。首先的印象是，试玩《DDS2》的玩家中女性玩家比男性玩家多多了。25日看到一对情侣，先是男友在试玩，但女友看到男友笨拙的表现于是一脚将他踢开，自己上阵。之间此女对恶魔弱点倒背如流，杀敌如砍瓜切菜般地容易，很是了得。再看看其他《DDS2》试玩台的情况，大约10个等待的玩家中只有两三个是男性，难道绿川光大人的魅力真的这么大么？

在开场动画中，可以看到女主角莎拉也会变身了，并且一代最后那个有黑色太阳的世界的人也会变身。当我开始试玩之后，首先就看到多了一名新人，即本次介绍的罗尔德，他的属性是火，其变身巨大，攻击力强劲。游戏的读盘还是很快，流畅性一流。变化最大的当然是曼斗罗，试玩中当曼斗罗阵最边上的曼斗罗领悟了之后，外围的就会开启，当同伴几个的曼斗罗包围了一个曼斗罗之后，那个隐藏的曼斗罗就会开启。不过看得出金钱在本作中还是很重要。第二就是罗刹模式，似乎在满月的时候遇敌就会高概率处于罗刹模式，在罗刹模式中角色只能用“吃”这个技，攻击力也会增加。再次就是业之指环，指环可以提升能力，也可以进行强化，强化需要用特殊的道具，而且每个指环强化所需要的道具种类以及道具个数也不尽相同，非常有意思。技方面的话，合体技有增加，而且效果很华丽，让人期待度满点！（文：邪魔天使）

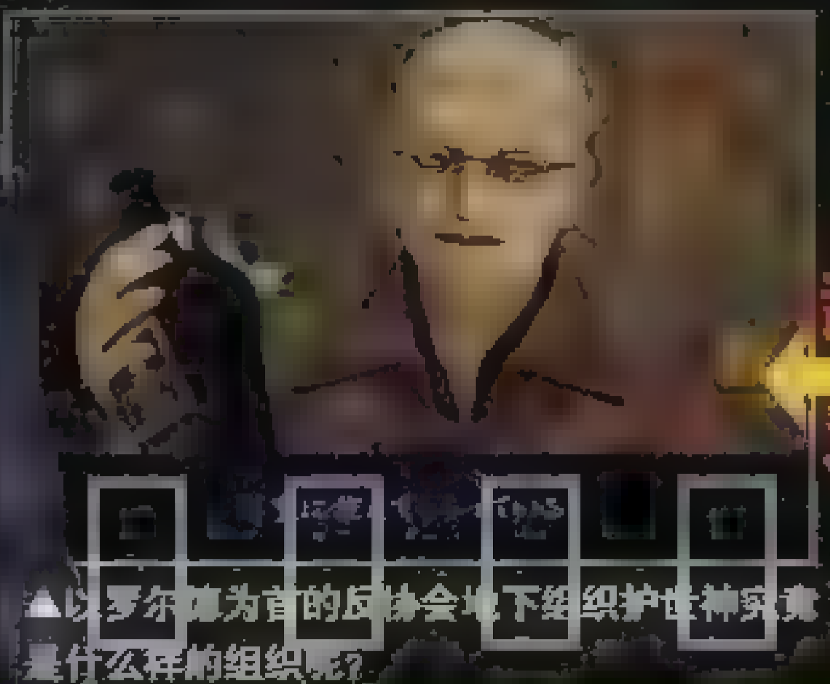
卡尔玛协会与反协会地下组织护世神

他究竟是萨夫的敌人还是同伴呢？



在极乐地，人们在荒废的大地上建设了穹顶都市卡尔玛市。在这里，有着以让人类生命之种存续下去为目的的卡尔玛协会，还有以印度神话中的护世神Lokapala为名、抵抗卡尔玛协会的游击组织。以风天等护世神祇为恶魔形态的萨夫等人和Lokapala究竟有什么关系？卡尔玛协会和卡尔玛教会又是什么关系呢？

指导者马尔格　居维叶女士



▲以罗尔德为首的反协会地下组织护世神究竟是什么样的组织呢？

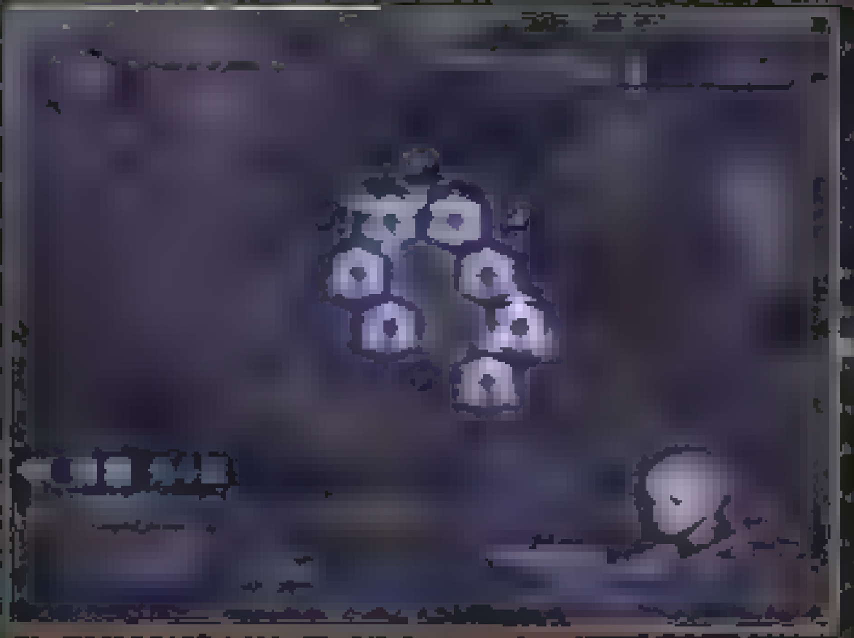
◀在卡尔玛教会有相名字的人，两者有什么关系呢？

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

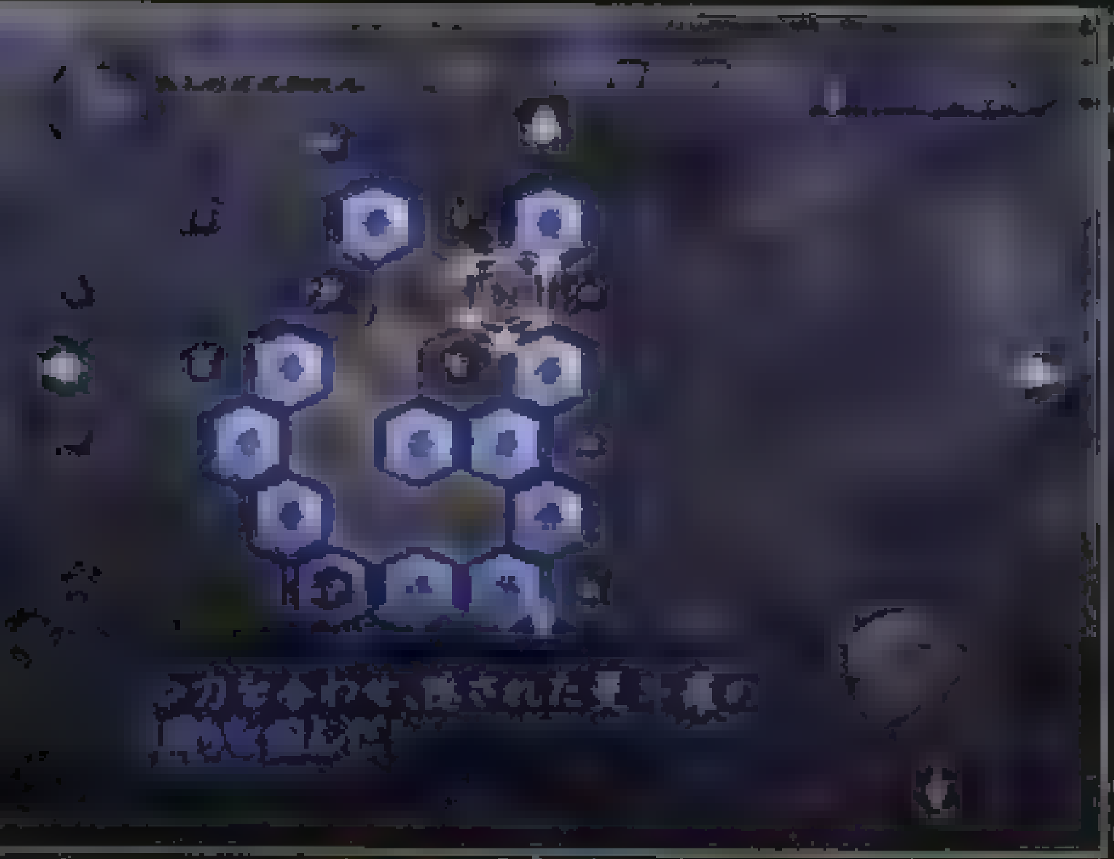
用曼斗罗六方阵习得技能！

前作中用于习得技能的曼斗罗阵是以流程图的形式出现的，而到了这一作就进化成了可以由玩家自由选择路线来习得技能的六边形形式。与前作一样，这次同样会有不达成特定条件就不会出现的特殊曼斗罗。除此以外，还能够通过多名同伴一起走六方阵来习得一些技能，总之新要素非常多。将曼斗罗的区域一点点扩大，发现隐藏的未知技能，新的六方阵充满了探索的快感！

▼只要完全掌握了一个曼斗罗，周围就会出现新的可习得的曼斗罗



不同的方向对应不同的技能



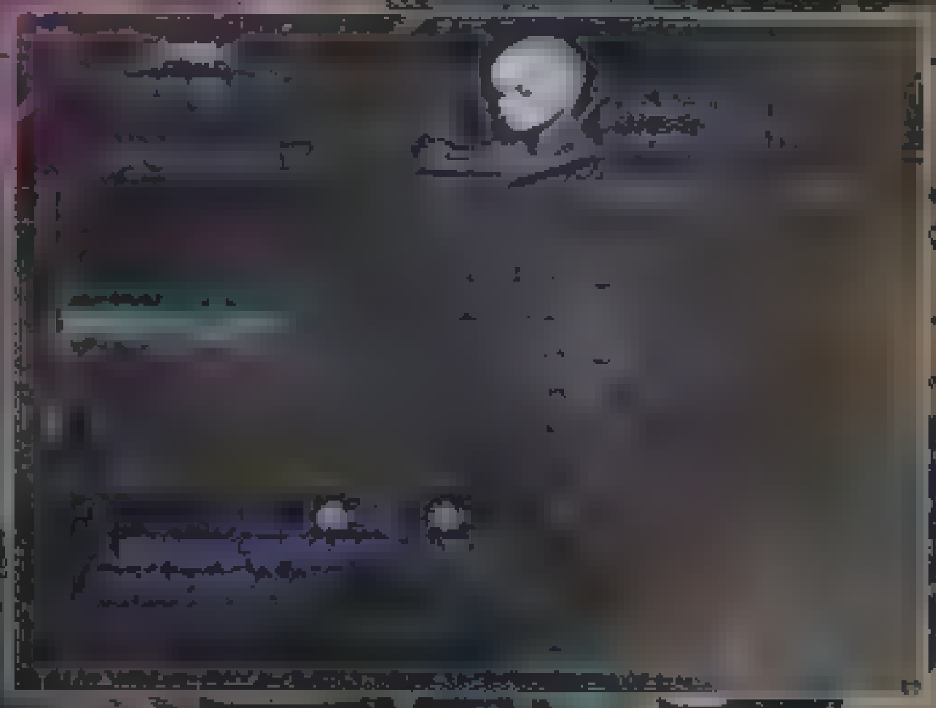
◀▼注意紫色的点，将那格用曼斗罗围住以后就出现了隐藏的曼斗罗，这样就可以学习了。

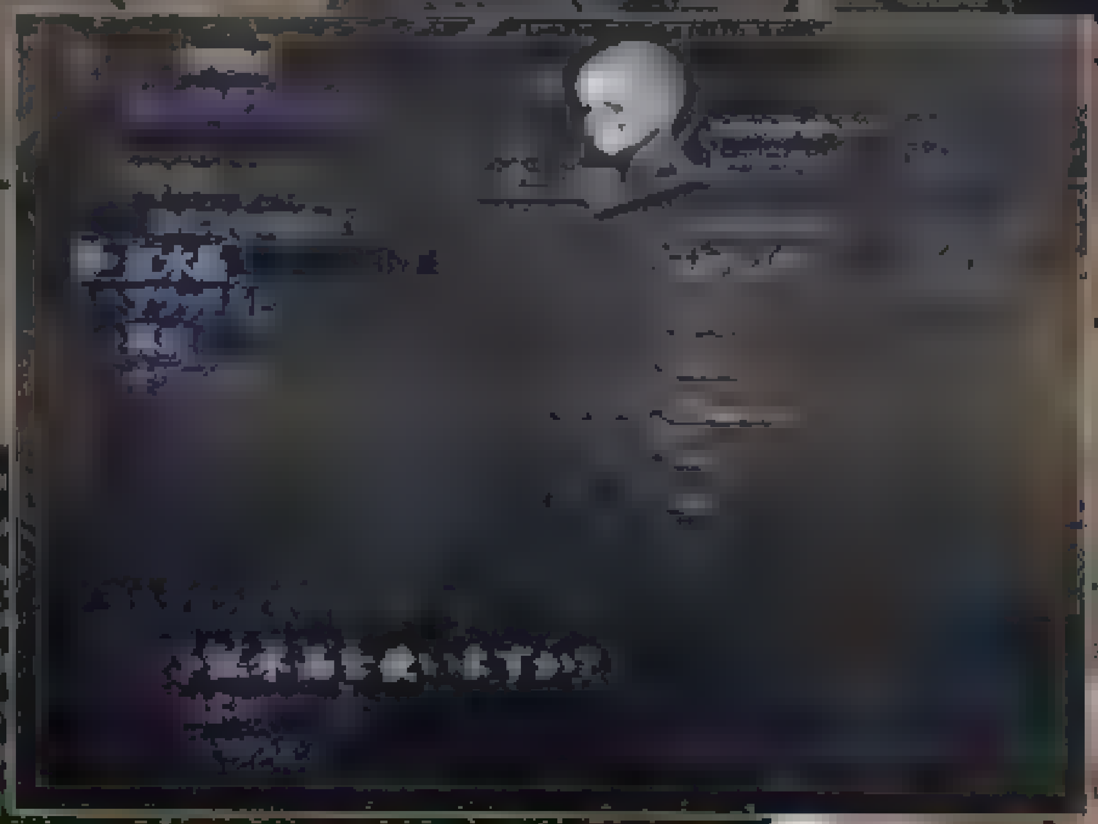
隐藏的曼斗罗出现了！

用业之指环提升能力吧！

前作中有作为攻击装备存在的弹丸，这一次增加了相当于防具效果的业之指环。装备业之指环后除了能够提升主角的能力以外，还具有各种特殊效果，而通过装着不同的宝石作为强化道具，玩家还能自由调整技术的附加效果。

▼装备业之指环当然可以用来提升能力，此外还可以……





▶……指环……的效果……能够进一步……本作……的战略性

为业之指环装上不同的宝石来提升能力！

暴走的天魔身！半人半魔的罗刹模式！

太阳噪音（Solar Noise）会对萨夫等拥有恶魔化能力的人产生影响。当太阳噪音的影响到达一个极点的时候，恶魔化的能力就不能正常运作了。无法抑制饥饿的恶魔之力会因此暴走，这个时候就进入了罗刹模式。罗刹模式下主角会变成半人半魔的样子，身体的一部分会恶魔化。因为暴走而获得了令人惊异的物理攻击力。但是，与此相对，防御力会大幅度下降，很容易受到重创。

暴走的天魔身无人可挡！

▶罗刹模式下身体的一部分会恶魔化

▼会心一击造成的伤害大幅度提升！对那些HP高的敌人就变得轻松多了。

▲如果学会了全体攻击的技能，有可能将敌人一击全灭呢！

新恶魔闪亮登场！

在本作中有很多前作中就登场过的恶魔，而新登场恶魔也肯定会有令人惊叹的表演。此外，在《真·女神转生》系列中登场过的恶魔也会用《数码恶魔传说》的3D……制作，老玩家必定会感到十分……就为大家介绍其中的一部分……关注这些恶魔的行动吧！

▶作为魔女登场的拉米娅……的魔法……

妖妇拉米娅

神牛难帝

巴比伦圣蝎

▲作为湿婆神所乘骑的神圣公牛，在系列中都作为神兽出现。攻击力很高。

▲在系列中都被归类为圣兽的巴比伦圣蝎擅长附带猛毒的攻击。

用前作的通关存档获得特殊的奖励！

从保存有前作通关存档的记忆卡开始新游戏的话，玩家就能够直接体验比普通的战斗更加紧张刺激的困难模式。除此以外，在前作不时出现的选项也会对本作产生一定影响。所以，没通关的玩家一定要赶快通关啊！

▲这是新的合体攻击技吗？似乎增加了一些前作中没有的魔法效果画面。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

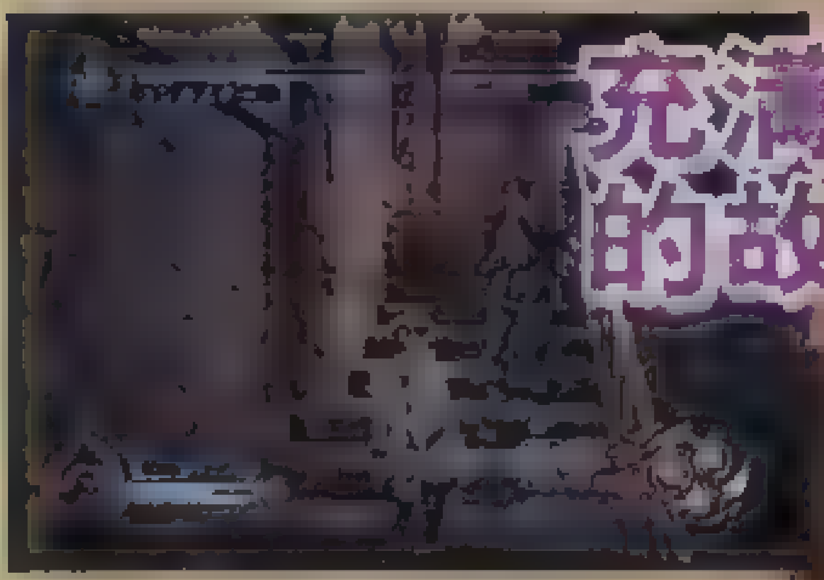
在距离《刻命馆》、《影牢》和《苍魔灯》5年后，新作终于复活。使用强力的陷阱把敌人打倒吧！

Kagero II Dark Illusion

影牢II 暗黑幻影	Tecmo	ACT
PS2 原名 Dark Illusion	预定2004年冬	日版
对应周边未定		推荐玩家年龄 15岁以上

使用大量的陷阱设置把敌人击退，这就是本作能让玩家在游戏中仿佛感觉到背后突然冒出一阵寒意的秘诀。游戏的舞台依然是系列惯用的以中世纪欧洲为背景的大屋、王宫和古城等建筑，玩家不但要利用各种各样的陷阱攻击敌人，还可以同时组合出几种陷阱制造出连击，让敌人受到更大的伤害，充满了十足的战略性。看着敌人中了自己的连续陷阱时的快感，实在是很难形容啊！

充满中世纪欧洲色彩的故事舞台

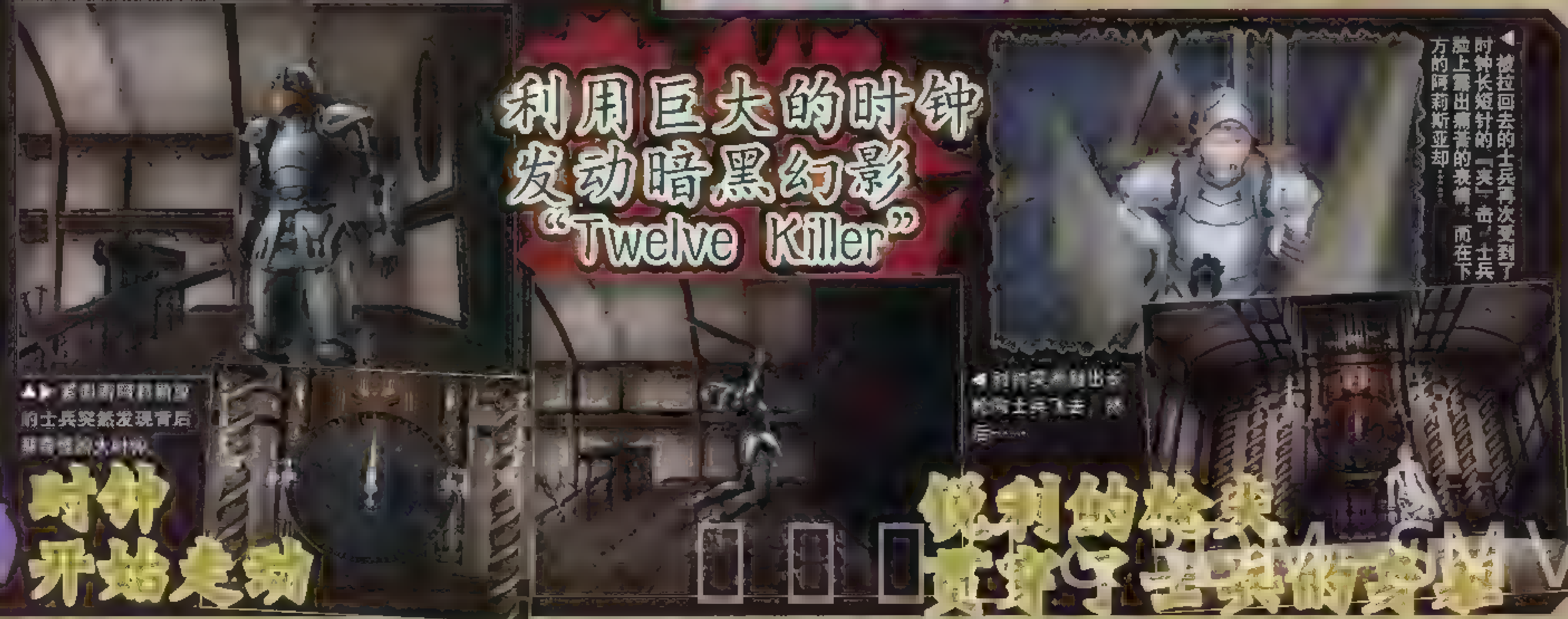


▲▶在宏伟的建筑中被敌人追赶的主人公阿莉斯亚，其实她并不想伤害任何人，但为了生存，她只能不断地设置陷阱，把敌人打倒。

敌人一个又一个地被陷阱吞没！

究竟『暗黑幻影』是什么？

在本作中，出现了一个全新的系统——“暗黑幻影”。所谓“暗黑幻影”系统就是指在各个场地中本身附带的陷阱。如果玩家充分利用这个系统，再组合上自己所设置的陷阱，那么就会形成更大规模的连击。下面举一个游戏的例子说明“暗黑幻影”系统（请大家做好心理准备）



◀被拉回去的士兵再次受到了时钟长短针的「夹」击，士兵脸上露出痛苦的表情。而在下方的阿莉斯亚却……

主人公是公主阿莉斯亚

公主阿莉斯亚。由于被陷害而背上了"杀害父亲"的污名，最后在封印了魔神的"黑之森"中迷失了方向。在森林中的大屋里，阿莉斯亚得到了暗黑的力量。为了继续生存下去，阿莉斯亚只好把不断追赶而来的敌人打倒……

挥舞着刚获得的神秘力量……最后的命运是？

紧追着阿莉斯亚的敌人们

不断向阿莉斯亚追近的敌人拥有不同职业，在这里先向大家介绍其中3种吧！不同的职业拥有不同的能力，在设置陷阱时一定要针对敌人的能力。

枪骑士

全身装备着铠甲的骑士。防御力非常高，且长枪可攻击的距离也比较远。

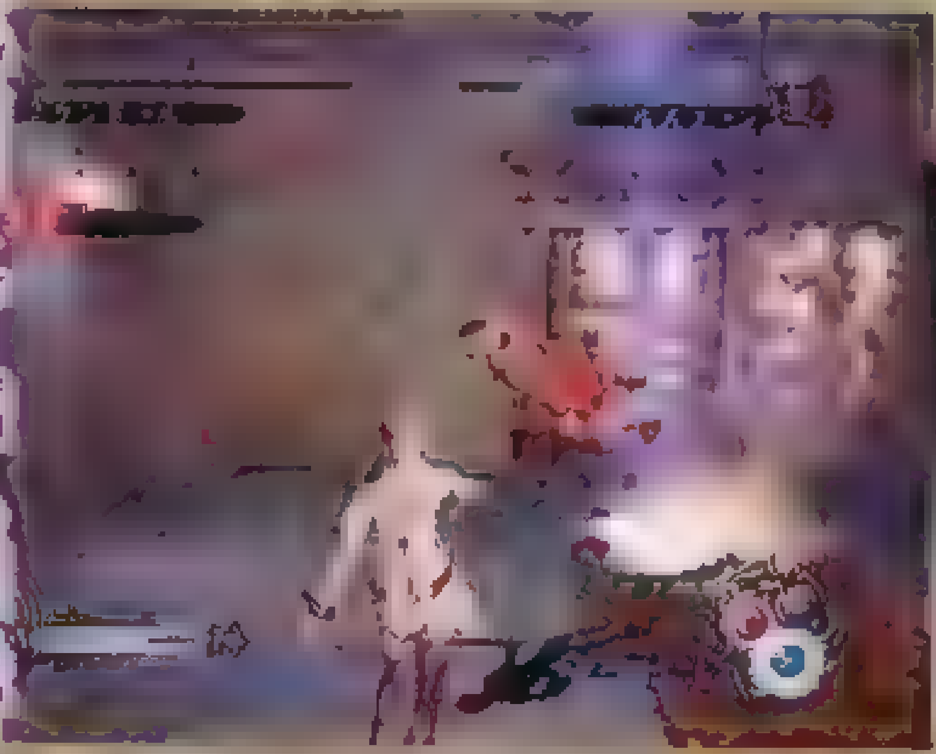
弓兵

能够使用弓箭从远距离进行攻击的敌人。虽然力量较弱，但身手十分敏捷。

大魔道士

属于魔法师中的最高职业。能够熟练地使用强力的魔法。

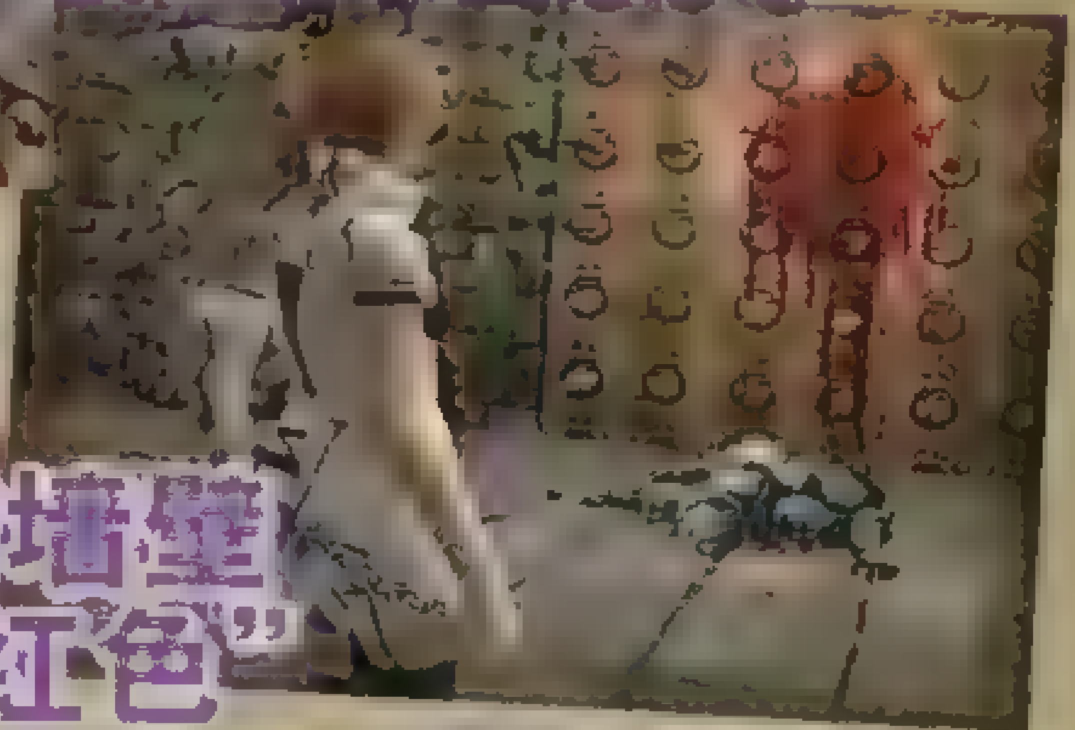
运用各种陷阱把敌人击倒



巨大的齿轮

▲▶阿莉斯亚可以使用大量的陷阱对付敌人，但似乎需要满足特定的条件才能得到新的陷阱呢！

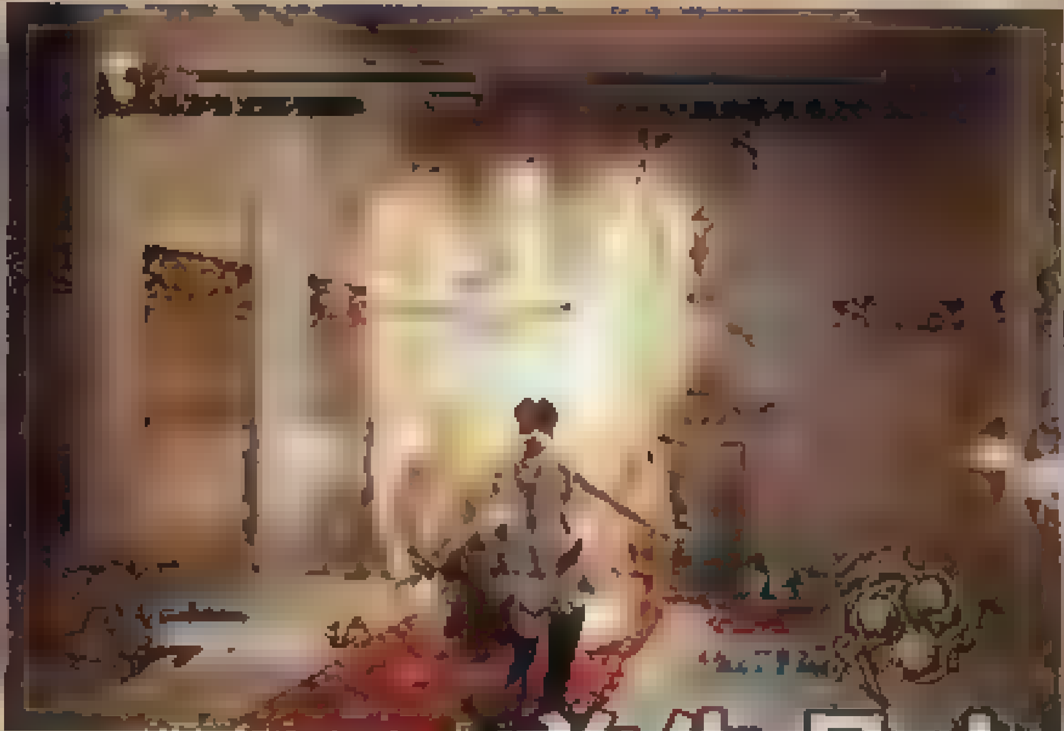
用花瓶盖住敌人让其失去视线



布满墙壁的"红色"

发动TrapCombo！

使用数个陷阱对敌人造成连续的伤害，这就是TrapCombo的乐趣所在。如果连续陷阱发动成功且命中敌人的话，相信此刻的爽快感是很难被替代的。而且成功一次后，很快就会对这种感觉完全"上瘾"。拥有大伤害力的陷阱和容易让敌人"上钩"的陷阱组合在一起，就可以形成最凶狠的连击！



首先是火焰

▶在火焰中的敌人不能移动，这时便可以使用巨大的斧刃

然后是巨大的斧刃

▲▶在吃了一记刀刃后，敌人会被吹飞到远处充满火焰的火炉中，这样也可以形成连击

最后让敌人掉进火炉中

现场试玩感受

[illegible]

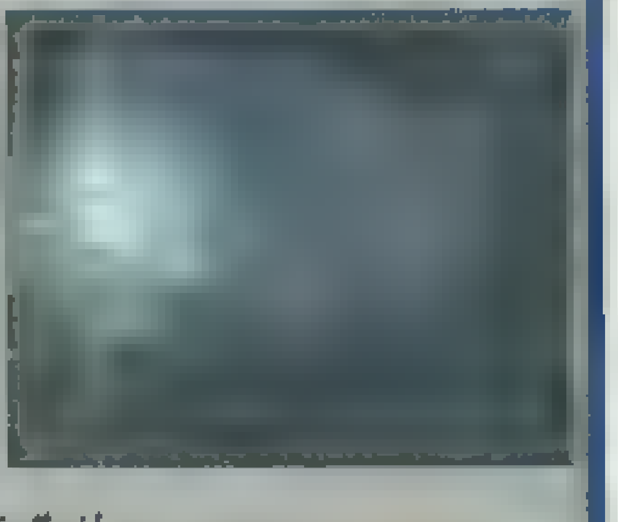
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

钢铁之狼 混沌	FromSoftware	STG
Xbox Metal Wolf Chaos	预定2004年冬	日版
对应Xbox Live [illegible]		

钢铁之狼 混沌

故事背景

2450年，美国已经不再是一个自由的国家。全美各地出现了众多的叛乱军，凭借着强大的军事力量，他们牢牢控制了包括军部在内的所有中枢机关。虽然美国几近名存实亡，但却并没有失去最后的希望——总统。在这个严峻的时刻，身着秘密研制的特殊机动重装甲的总统终于采取了行动，为夺回美国的自由，他的战略计划即将开始，而第一个行动目标则是——座落在旧金山唐人街的叛军前哨基地。



键位设置

左摇杆	移动(气力满槽时按下为发动特殊攻击)
右摇杆	调整视角(按下可锁定敌人)
L键	使用左手武器
R键	使用右手武器
A键	跳跃
B键	选择武器(长按后用LR键选择)
X键	启动喷射引擎
Y键	踩踏攻击(空中时)
黑键	地图扩大
白键	地图缩小
START	进入菜单

武器一览

武器	名称	特点
M-134	机关枪	射击频率高，弹药充足，可连续不断地进行火力压制。
FFV-M2	火箭炮	上弹时间稍慢，但射程远，威力大，是对付重装甲战车的利器。
SPAS-12	榴弹炮	射程短，不过有爆炸效果，攻击大面积的士兵群时很有效。
M-MISSLE	跟踪导弹	兼具上述三者之特长，不过发射时有硬直时间，而且弹数消耗惊人。

战斗画面解说

1. 地图
2. 左手武器
3. 右手武器
4. 引擎能量槽
5. HP点数
6. 装甲耐久度
7. 气力计
8. 左手武器攻击范围
9. 右手武器攻击范围

现场试玩感受

《钢铁之狼 混沌》是众多试玩版中最为火爆激烈的游戏之一，这款作品将“高速作战”与“完全破坏”的理念诠释得淋漓尽致，使得玩家在期待正式版的同时不禁由衷地赞叹：FromSoftware在制作机器人动作游戏上的造诣实在是越来越高了。

初上手后，出现在玩家眼前的依旧是一段意料之中的CG动画，素质虽不算太高，但镜头编排得颇为华丽，使得主角机那丝毫不考虑机体磨损度的“降落”方式与敏捷到令人发指的移动速度给人留下了深刻的印象。除了两个念叨着英语的半吊子声优有些让人郁闷之外，这段片头CG堪称同类中的典范。

接下来便是一段让人哭笑不得的剧情简介(见上文)，让人不免有些怀疑编剧究竟是缺乏想象力还是故意恶搞，居然拿美国总统开涮。如果说刚才那两位声优的表现是在向人们暗示答案为后者，那么我不得不说这份幽默感的品位也未免太高了些……总之，剧情的其他要素应该能在正式版中得到补完，届时FromSoftware或许会给我们一个合理的解释——不过也或许会变本加厉地使第二位“樱桃神斧华盛顿”横空出世。

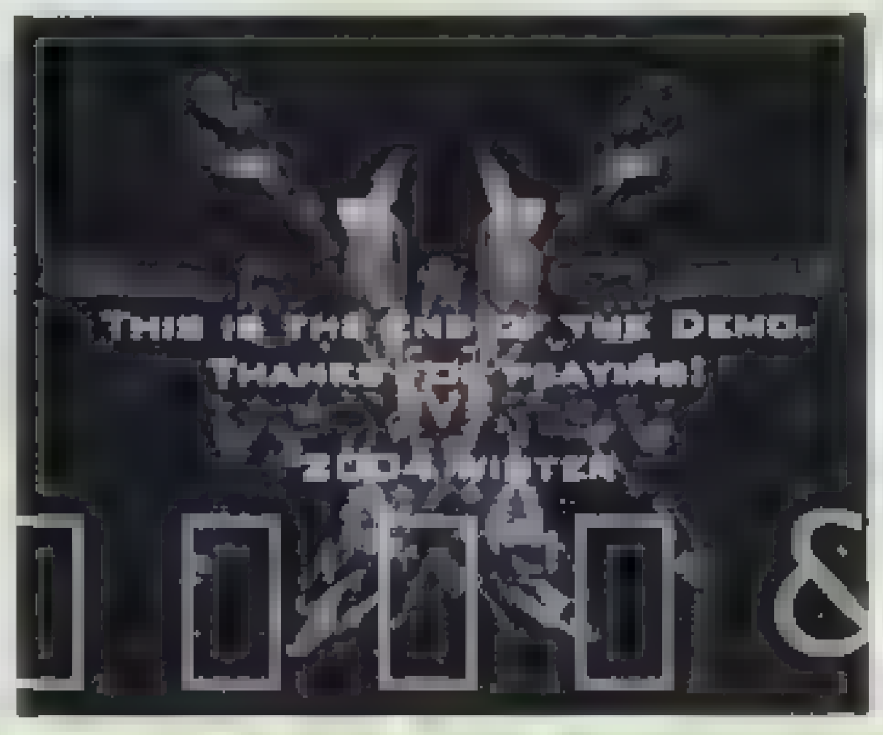
前言至此嘎然而止，镜头一转，“总统机”华丽且不失绅士风度地坠落到旧金山中心，战斗体验正式开始。

首先谈谈移动，左摇杆只能控制主角进行前后左右四个方向的笔直移动，如果要调整前进方向则必须用右摇杆提前调整视角，不习惯FPS游戏的人可能需要一段时间来适应。此外，没有180度转身的设定实在是很麻烦，希望在正式版中会解决这个问题。至于跳跃动作则没有多大用处，而且不影响射击与瞄准，在这个地形并不复杂的关卡里并没有体现出实用价值。启动引擎时如果不移动的话则是垂直上升，但由于有能量槽的限制，不会提升太高，反而是引擎全开后的冲刺更有效些，若熟练运用的话则会体验到无与伦比的速度感与爽快感。

机体的造型设计与武器的种类设定堪称本作的最大亮点。试玩版中的四种武器特色鲜明，玩家可根据场上形势随时切换到适当的装备，并且利用左右手交互攻击的特性持续地对敌人进行华丽的打击。尤其在切换武器时，细节部分的描绘精致得令人咂舌，玩家甚至可以清楚地看见每个关节的旋转和每个部件的拆卸。在如此严谨的机械设定下，机体依然能够保持美观的外型与极酷的POSE，可见FromSoftware的功力已经达到了炉火纯青的地步。

本作的另一大特色是战斗区域里的所有物品几乎均可以破坏，有着“暗黑破坏神”之称的D · S上阵不久便发现了这一妙处，于是便一口气把什么招牌啊、箱子啊、汽车啊、平台啊……总之是能砸的都给砸了个稀烂，彻彻底底地发泄了一通。而且，击毁这些物品后会从中得到不少弹药，也让恐怖分子就此没了掩体，实在是一举两得的反恐措施呀。(猫太语：恐怖分子明明是你才对……)

试玩版中共有三个BOSS，初期是一架阿帕奇直升机，中途则是被改装成炮台的大厦，将其击溃后最后的BOSS——一台重装坦克方才姗姗来迟。(D · S按：这、这真的是2450年吗？莫非军队里也流行复古？)大概是试玩版的缘故，它们的实力均不值一晒。惟有最后的坦克皮厚肉粗，而且射出的激光炮杀伤力巨大，大家需要陪它多玩一会儿才可以。动作迅速的话，整个试玩关卡只需5分钟即可完结。



试玩结束后，电脑会自动给玩家打出综合评价，对于一向手苯的D · S来说，[illegible]度：S”还[illegible]……下之9，其他的[illegible]就不拿出来在大家面前现眼了……(文：D · S)

www.plumbook.cn

PSP主机试玩报告

SOUL的PSP主机试玩报告

◆外壳：黑色的PSP采用了和国内流行的Sony Ericsson的T618手机类似的亮色陶瓷感外壳，非常漂亮，而且很不容易被磨损（至少SOUL的T618外壳就是这样的）。但小缺点是比较容易在外壳上留下指纹，壳上一有灰尘也很容易就会被看到，这也是为什么TGS会场上所有PSP的试玩机旁都会有展台工作人员不时地拿出小方布擦一下PSP的外壳。估计这个小缺点在其他外壳颜色的PSP中会比较不明显，但这次展会上所有的试玩机都是黑色的。

◆握起来的感觉：将PSP拿在手上，发现PSP比自己想象中的还要适手，也比想像中的薄、小巧，握起来的舒适感丝毫不差于老型号GBA。其实掌机握起来的舒适感是非常重要的，尤其是当你需要在掌机上连续游戏5分钟以上时。而除了老GBA，GB以及GBA SP在舒适感方面都不是很尽如人意。

◆按键：十字键以及△○×□四个按键比PS以及PS2手柄要小上一个级别，按起来非常软，不像早期的PS手柄那样硬。L、R键是透明的，非常有美感，摁起来也比较软，值得注意的是L、R键摁下去是有深度的，这反而是PS及PS2手柄所没有的。十字键下面的摇杆其实应该称之为“滑杆”比较合适，因为整个杆面是在一定范围内平平地滑动的，而不是像PS及PS2手柄的摇杆那样一头固定，另一头可以摇动，印象中，这样的控制装置应该算是业界首次，此外，“滑杆”的杆面上所采用的防滑纹理的防滑性能要比PS及PS2手柄的好得多。“滑杆”非常灵活，操作起来的感觉与摇杆不大相同，刚上手可能还要经过一段时间的适应才行，不管怎样，索尼这次“滑杆”的设计堪称一绝，能在占用这么少空间的情况下实现和摇杆一样的独特操作感。主机屏幕下方的几个功能键这次已经有好几个都可以发挥出作用了，HOME键就是从游戏状态回到主机的状态画面，试玩时按下这个按键屏幕上就会显示“是否要回到主画面”的选项，不过不管选择“是”，还是“否”，都会回到游戏画面，看来还无法体验PSP的主机状态画面。“VOL”字母两边的“-”和“+”号是用来调整音量。PSP标志右边的方形标志按键（DISPLAY键）是屏幕灯光亮度的调节键，按前3次是3种不同亮度的切换，按第四次则是关闭屏幕，看来想要省电的话，是可以把屏幕的灯光调到最暗的，另外如果使用PSP来听音乐的话，就可以关闭屏幕来省电了。再往右的音乐符号是音乐的开关键（SOUND键），按一下就可以静音，再按就会恢复音量。最后是SELECT及START键，这两个键的作用自然就和一般的游戏手柄相同了。

◆屏幕：感叹，不愧是索尼技术啊！PSP屏幕所显示画面的漂亮程度绝对无话可说，其亮丽程度及细致程度远远超过一般的电视机。在画面的细致度方面，虽然PSP的屏幕为4.3寸，但平常你在一般电视上看不到的画面马赛克，在PSP的超精细显示能力下会显露无余，也正因此你可以看到很细的东西，比如这次展出的《装甲核心 方程式前线》，很多文字都很细，但却可以看得一清二楚。PSP虽然用的是液晶屏，但视野角度非常宽，个人估计角度至少也有120度，也就是说，基本上你从侧面任何角度看PSP屏幕时，就和在正面看PSP的效果是一样的，而一般液晶屏的重大缺点就是视野角度很小，稍微偏离一些角度就会感觉画面的颜色开始变暗。

◆音乐：这一方面不太容易就得出结论，虽然展会上所有PSP主机都配有耳罩式耳机供试玩者使用，不过PSP的音质超过GBA是肯定的（废话），其中最能体现PSP音乐表现力的自然就是水口哲也的新作《Lumines》（具体见后文的报道），当中你可以听到舞曲风格的音乐。

◆碟仓：PSP背后那个环形的标志其实就是碟仓的盖子，按PSP正上方的光盘弹出键就可以让开碟仓，碟仓盖会以斜30度的状态打开，这时就可以把UMD碟斜放进去，不过TGS上SCE展台的PSP碟仓中暂时没有使用UMD碟，所有试玩版游戏都是以其他形式存进PSP的。因此一些玩家关心的“游戏中会不会感觉到光盘的转动？”“读盘速度如何？”这样的问题还无法检验。

◆PSP游戏的总体感受：虽然这次以可试玩的形式展出了很多PSP游戏，但应该说其实真正发挥PSP机能的游戏并不多，很多游戏的画面水平还是给人以PS游戏的感觉。3D游戏中SOUL感觉画面表现最好的应该是Namco的《新·山脊赛车》以及Konami的原创FPS新作《机密武装》（Coded Arms）。

◆总结：不论外壳、屏幕，还是握感、按键的手感，PSP的确都做到了前无古人，接下来就真的只剩下主机的电池连续使用时间这一项指标了，如果PSP连电池这一关也过了，那只能用“完美”来形容PSP了，当然了，这里指的是硬件设计的完美，至于游戏好不好玩，那就是需要几个月甚至几年的时间来检验了。

（注：这次TGS现场SCE在自己展台所放的PSP试玩机与其他厂商展台所使用的PSP试玩机是不同的，其他展台的PSP试玩机是展示专用机，没有设计碟仓，屏幕下方的功能键除了START键以后其他按键不起作用。）

邪魔天使的PSP主机试玩报告

一拿到PSP就觉得这台掌机果然够宽，不愧是16：9的屏幕，看上去相当大，而且画面够清晰，亮度也适中，灯光不是很刺眼。PSP的摇杆很特别，像是“贴”在了壳上，并没有高一截出来。个人感觉摇杆的手感很好，操作还是很体贴的。由于主要的游戏按键设置与PS手柄没有太大出入，所以键位就不需要再花时间去熟悉了，按键的弹性良好，按键时没有丝毫“塞住”的感觉。L/R键的设计很时尚，是透明的，轻微按下即可发挥效果，不需要刻意用力地去按。PSP的重量尚可，拿在手中的手感很好，不会觉得手握主机的感觉有什么别扭的，充分体现出了其人性化设计的一面。在多边形处理方面肯定还是与PS2有所差别的，比如笔者试玩的《真·三国无双》，发现在人物多边形数量和帧数上与PS2版还是有所差距，但能够在掌机上玩到全3D游戏已经很让人激动了。

胜负师的PSP主机试玩报告

能在PSP发售之前实际感受一下这台划时代的主机，胜负师感到十分幸运。可能是因为PSP主机集成的东西太多，（也可能是心情激动造成的）胜负师觉得PSP还颇有些份量，想来握惯了PS2手柄的玩家在第一次拿到

www.plumbook.cn

PSP 时应该都会有这样的感觉。不过主机的体积要比想象中小一些，精巧时尚的感觉并非只是停留在宣传图片上，索尼产品包装的工业设计的确令人折服。操作按键的分布保持了PS系列的传统，所以不会让人有什么生涩的感觉。L、R 键按下去的感觉十分舒适，而最早胜负师还以为是个喇叭的类比摇杆在触感方面比较有意思，因为它是平移的，而不是像 PS2 手柄的摇杆那样摇动的，防滑效果相当不错，灵敏度也比较高。屏幕色彩较为艳丽，亮度适中，而且液晶屏幕的视角也比较宽，不会稍稍侧过一点就看不清画面了。试玩时，PSP 是配备有头戴式耳机的，音质颇为不错。个人对于PSP 的第一感受相当不错，但还是比较担心定价过高，毕竟 PSP 从功能上相当于一台 PS1.5+ 便携 DVD+MD 啊！

GOUKI 的 PSP 主机试玩报告

SONY 的工业设计的确是超一流的，PSP 看上去就给你一种“豪华”的感觉，让人忍不住想摸。总体来说，PSP可能会比你“想象中”的还要稍长一些，总之是别指望轻易把它放到口袋里了。以此为代价，换来的就是超级大的显示屏，视觉感受的确很不错。相信很多玩家都没有试过用16:9的电视玩游戏，也许PSP将会是你第一台16:9画面显示的游戏机。十字键下方的摇杆设计得很“特别”——之所以说“特别”是因为现在暂时还无法评论这样设计的好坏。十字键中四个方向钮感觉上比PS手柄的十字键分得更开，这对需要剧烈搓动的格斗游戏来说不是个好消息。最后，自己在试玩过后总有这么一个念头——这么大的显示屏，千万不要那么容易就被刮花啊……

多边形的 PSP 主机试玩报告

由于在五月 E3 上已经先于众人体验过 PSP，所以这次拿到手上的感觉颇有些似曾相识。上次在E3的时候试玩机是被固定在底座上的，而这次可以拿在手中体验了，从重量来看十分称手，一点也不觉得沉重；整个机器的手感也非常舒适，只是感觉稍稍薄了一点；按键方面与PS2手柄如出一辙，虽然没有PS2手柄那样的256级压感，但是按下的感觉依然非常顺手，类比摇杆的设定个人认为是最出彩的地方，只要是用惯了笔记本上的指杆鼠标的人都会很快适应；这次PSP的屏幕要大大称赞一番，多边形特地将机器翻来覆去地观察屏幕的变化，这次屏幕的可视范围似乎达到了趋近 180 度的效果，无论从任何角度倾斜屏幕也不会发生由于偏光而看不清的情况。

就总体而言，只要届时发售的价格合适，PSP 是绝对值得入手的，这样一台功能强大的娱乐产品能够如此轻巧地握在手里，不得不佩服索尼的技术力！

纱迦的 PSP 主机试玩报告

由于没去 E3 展，这次在 TGS 展上试玩 PSP 是我与 PSP 的第一次亲密接触。之前观看图片时便已经惊艳于PSP的美，现在近距离观看时这种感觉更甚。虽然体积略显有些大，不过玩的时候完全没有这种感觉。另外机身的重量也比想象中的要轻。

我试玩的第一个游戏是《真·三国无双》。由于玩惯了 PS 系主机，□、△、×、○这 4 个键按上去没有任何问题。不过类比摇杆就比较令人恼火，刚开始的时候我甚至不能操作赵云笔直地前进，第 2 次试玩的时候就好多了。但毕竟时间太短，后来在汜水关遇到张辽时还是手忙脚乱了一把。

个人对 PSP 的屏幕相当满意，无残像、无重影、够明亮，这简直就是掌机屏幕的最终形态。而且屏幕也够大，虽然这使得整个主机的体积变大，不过我觉得很值。目前看来屏幕下方的按键稍微密集了一些，第一次玩的时候找 START 键还真花点了时间。

PSP游戏试玩报告

Lumines	Bandai/Q Entertainment	PUZ
Lumines	发售日未定	日版
容量未定	记忆要求未定	售价未定
对应无线通信机能		

水口哲也的天才级休闲游戏！

这是直到展会举行前才正式公布的作品，令人意外的是，当 SOUL 第一天走进 SCE 的 PSP 试玩区时，发现两台《Lumines》试玩机之间站着著名制作人水口哲也！莫非这就是水口哲也的全新作品？没错！这正是水口哲也成立的新游戏开发公司 Q Entertainment 负责制作、由 Bandai 负责发行的作品。

《Lumines》的基本玩法就是一个方块游戏，其最根本的理念与《俄罗斯方块》相同，但在水口的制作之下，这款方块游戏具有浓重的水口风格——前卫性、休闲性、音乐性。在方块的系统方面，首先方块固定是四个小块组成的，其次是小块的颜色只有两种，当同颜色的 4 个小块结合在一起时就可以抵消了，按下相应按键时，就可以转动方块。除了有个性的方块系统以外，本作最大的特色还在于舞曲风格的背景音乐，音乐本身并不是固定的，而是会随着玩家玩方块时的状态而产生改变，比如方块积得太多时，音乐就会变得有些嘈杂，但当玩家转危为安时，音乐也会一瞬间极为平滑地过渡到轻快的旋律，那种感觉真的非常舒服。［文字：SOUL］

▲游戏的背景光线也会像迪厅的灯光那样，随着舞曲的节奏而忽明忽暗，背景图案也会有很多变化。

▲水口哲也之前的《太空频道5》等作为国人所熟悉。

恶魔战士编年史	Capcom	FTG
Vampire Chronicle The Chaos Tower	发售日未定	日版
容量未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

PSP 第一款对战格斗游戏整装待发！

本次 TGS 展上，Capcom 的《恶魔战士编年史》在 Capcom 和 SCE 展台都提供实机试玩，从人气来说还颇为不错，经常要排40分钟以上的队才能试玩上几分钟，可见“《恶魔战士》系列”虽然是多年前的作品，但依然有不少FANS 对其新作表示出浓厚的兴趣与强烈的期待。

说是新作，但《恶魔战士编年史》实际上是集“《恶魔战士》系列”之大成的合集型作品，这与《至尊街霸 纪念版》比较相似。本作最大的特点是可以选择“恶魔三部曲”（《恶魔战士》、《恶魔猎人》、《恶魔救世主》）中所有的角色，并有三个系统类型可供选择。（类型会在体力槽上方表示）选择不同类型时，除了系统方面会有所不同之外，部分角色的必杀技数量、指令与特性也会有所不同，因此角色数量从实质上要远远高于角色选择画面中所看到的。

从试玩情况来看，掌机格斗游戏的顽疾——操作手感问题在本作中也没能完全避免，需要一定时间的练习方能习惯。不过本作的画面色彩十分鲜艳，卡通味十足，与街机版相比绝无缩水，画面帧数也很足。游戏设置了多种模式并对应通信对战，相信届时会有不俗的表现。［文字：胜负师］

本文部分图片转载自 WEEKLY Famitsu NO.825 ■编辑：SOUL ©2004 Q Entertainment ©BANDAI 2004 ©2004 CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED 以上为开发中画面。
www.plumbook.cn

真·三国无双	Koei	ACT
PSP 真·三国无双	发售日未定	日版
	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

无法想像能在掌机上玩到原汁原味的“无双”！

PSP版《真·三国无双》是整个TGS展上最受人关注的PSP游戏之一。作为一个在PS2上诞生的系列，能够在PSP上还原到怎样的程度是大家最关心的问题。本作以《真·三国无双3》为蓝本制作，从试玩情况来看，和PS2版比起来，PSP版的场景、人物的多边形数量要少，帧数也有所下降，不过都在可以接受的范围之内。在试玩版中没有出现过人物消失和动作拖慢的情况，可能是因为试玩版中同屏出现的敌人数量并不多。PSP版能否克服这两大顽疾，看来还得等游戏正式推出之后才能见分晓了。

操作方面PSP版完全保留了《真·三国无双3》的全部要素，从空中入攻击到反击技应有尽有，打起来格外过瘾。控制角色移动必须用类比摇杆，玩家初上手时也许会觉得不适应，但很快便能乐在其中了。方向键在本作中是用来选择要控制的副将的，在进入游戏前的准备画面中，玩家可以对麾下的副将进行编成。在试玩版中，玩家只能操作赵云，可供选择的副将有牛金、庞德、徐庶等人，想必这只是试玩版的缘故吧！副将存在的价值在于使用特技，每位副将的特技都有所不同，选择好副将后按方向键的 · ·〇键就能发动特技。特技中有进攻型的突击、大喝，也有辅助型的鼓舞等。特技值使用过后经过一定时间可以恢复。

虽然游戏以《真·三国无双3》为蓝本，但游戏的玩法却和《真·三国无双3》有很大不同。前面介绍过的副将和特技系统就是一大特征。更大的变化在于本作把战场分成了很多区域，玩家不能像过去那样可以自由来往于战场上的任意地方，只能一个区域一个区域地慢慢推进。将每个区域中的敌军部队全部消灭掉，就算制压了这个区域，之后才能向与之相邻的区域进发。目前还很难看出这一改变对游戏性的影响。试玩版中玩家只能挑战虎牢关之战这一关卡，胜利条件中追加了兵粮这一设定。兵粮大致与时间相仿，不过攻下敌人的粮仓后会导致其发生变化。（TGS展上每人只能试玩10分钟，因为这些设定，导致本人每次都不能打下虎牢关。）

因为PSP的屏幕较宽，所以整个游戏画面中右方约四分之一屏幕变成了状态栏，在这里会显示目前区域中敌我双方部队的情况和整个战场的大地图情报。主画面上只显示玩家状态、杀敌数、敌人状态和副将状态，玩家状态变为显示在上方。不太适应的是没有小地图的显示，玩起来很不习惯。

整体来说PSP版《真·三国无双》还是相当不错的，能够在掌机上玩到原汁原味的“无双”，至少可以算是半个奇迹了。游戏并非完全照搬PS2版《真·三国无双3》，这一点也颇值得赞赏。但PSP版在创新之余，也失去了系列以往的一些特色。不过毕竟目前还只是试玩版，相信正式版会做得更好。［文字：纱迦］

天地之门	SCE	A·RPG
PSP 天地の门	发售日未定	日版
	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

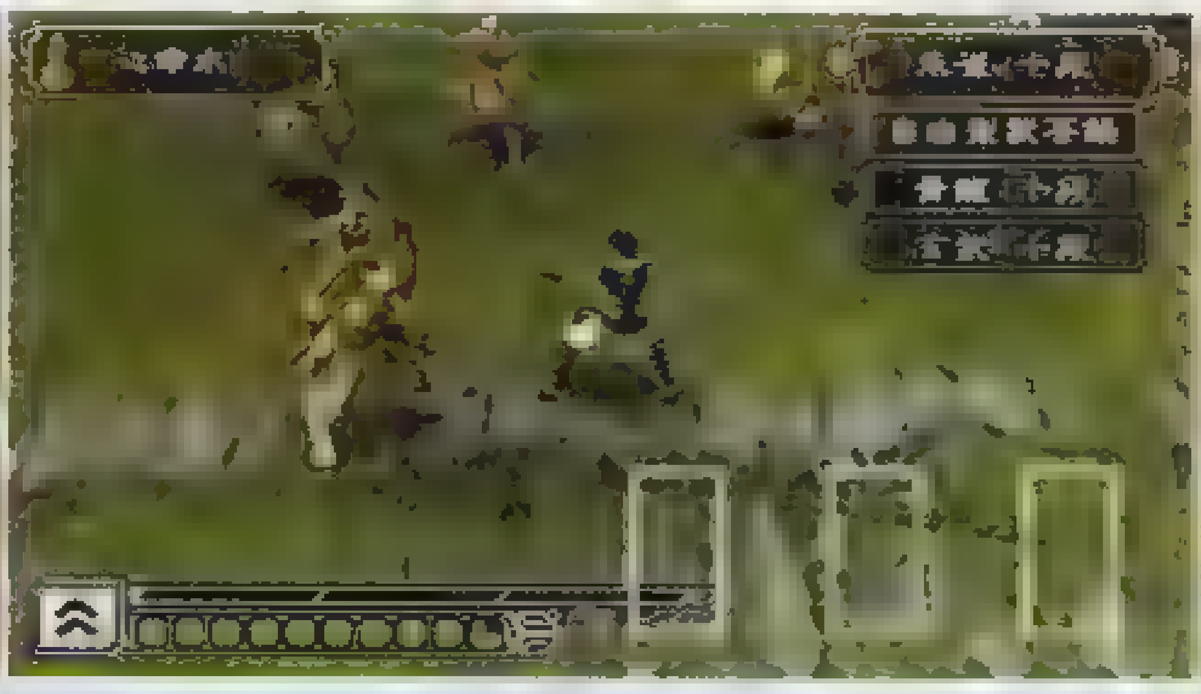
这将会是PSP初期的佳作！

本作本来名为《天键地门》，在本次TGS展上正式命名为《天地之门》。故事大意是在幻想大陆上有5个武术集团，他们各拥有一把宝剑，集齐5把宝剑之后，就可以打开封印之门。此番出展的试玩版，已有不低的完成度。初一上手便能感到游戏与传统日式游戏的明显不同，中式的世界观外加御剑术等带有明显武侠风格的要素，再加上本作的人设是知名的韩国漫画家KO JNHO，一度使人误以为本作是由台湾公司开发的作品。后来才发现本作的制作公司是Climax，其代表作是MD上的经典名作《皇帝的财宝》，光是这点就足以令人期待了。

游戏的类型定义为“东洋风剑术ACTION RPG”。作为一款A·RPG，本作的动作成分可谓有些丰富得过分。试玩版主要讲述主人公和他的师妹第一次出山冒险的故事，敌人在大地图上是可见的，一旦遇到之后无须切换，直接开始战斗。玩家可战可退，非常自由。战斗时同伴也会协助你，不过似乎无须为同伴担忧。最值得称道的是主人公的动作相当流畅，丝毫不差于一般的ACT。

主人公的动作异常繁多，所有动作均融合在武功秘籍之中。在试玩版中共有朱雀十段、青龙十段、玄武十段这3种武功秘籍。所谓十段，顾名思义就是可以通过连续按键十次来使出这一流派中的十种动作。不同的武功流派不但动作完全不同，性能也大相径庭。朱雀长于空中连击，而玄武善于地面进攻。武功秘籍的具体段数还可以自由设定，个人感觉朱雀的前六段异常强劲，而后四段则有画蛇添足之嫌，此时只须进入菜单中将后四段取消便可只出前六段了。

除去这3种武功秘籍外，游戏中还有自由型武艺录。玩家可以在此自由设定武功段数，如一段为青龙、二段为白虎、三段为玄武……所有的武功秘籍都可以在战斗中按L、R键随时切换，非常方便。据悉，正式版游戏中一共有5种武功秘籍、150种以上的剑技，从名字上来推断的话，想必这5种武功秘籍就是“朱雀、青龙、白虎、玄武、黄龙”吧。总之这款游戏还有很多令人惊喜的地方，像有“无双乱舞”设定、全程语音等等，预计这将会是PSP初期的佳作！［文字：纱迦］



©2004 KOEI Co., Ltd ©2004 Sony Computer Entertainment Inc.
※以上为开发中画面。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

新山脊赛车 | Namco | RAC
PSP 新リッジレーサー | 发售日未定 | 日版
人 | 记忆要求未定 | 售价未定
对应周边未定

TGS 2004上画面最优秀的PSP游戏！

《新山脊赛车》在本次展会上只提供了一条赛道、一辆车的试玩，可以看得出游戏的开发度还很低，虽然赛道的制作已经完成，但整条赛道上只有自己一辆车，没有对手，而且你始终只能以车内视点来玩，让那些希望看到自己驾驶的车辆的玩家多少有些失望。

操作方面和以往的《山脊赛车》没有什么不同，试玩版提供的那辆车的甩尾感觉有些像《山脊赛车V》的DRIFT。值得一赞的是游戏的画面和音乐的表现非常棒，流畅的画面看起来应该是达到了60帧/秒，再加上16：9的全新视觉感受，如果不是因为只有一条赛道的话，GOUKI一定还会多试玩几次。[文字：GOUKI]

※图为现场拍摄画面。

机密武装 | Konami | FPS
PSP Coded Arms | 发售日未定 | 日版
人 | 记忆要求未定 | 售价未定
对应周边未定

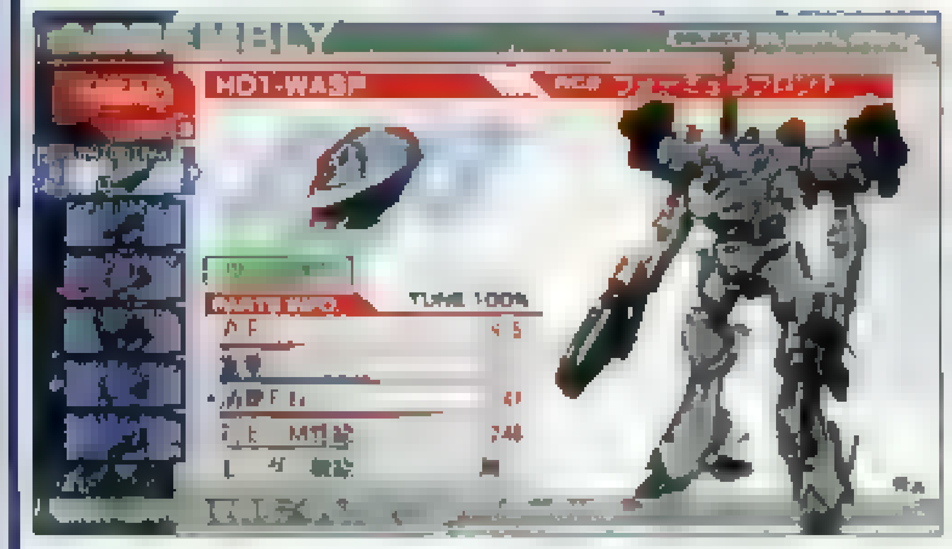
令人惊喜的原创FPS作品！

这是本次比较出风头的一款FPS游戏，FPS游戏是比较讲究画面素质的，而《机密武装》最令人意外之处就在于其超凡的画面素质，而且在这样的画面素质之下，游戏画面仍能保持相当高的流畅性，没有什么跳帧的现象！即使放在PS2上，这也可以算是一款画面比较优秀的FPS游戏了。操作方面，由于没有双摇杆，因此游戏用△、X、□、○这4个按键来替代右摇杆的定位作用，左摇杆控制人的移动，方向键的左右用于更换武器，上下则用于切换站立及蹲下两种姿势，射击则是R键，试玩版中玩家可以使用两种武器，一把是可以蓄力的单射枪，一把是连射枪。射击起来的感觉也非常到位的，包括枪声、光的表现等。[文字：SOUL]

※图为现场拍摄画面。

装甲核心 方程式前线 | FromSoftware | SLG
PSP Armored Core Formula Front | 发售日未定 | 日版
人 | 记忆要求未定 | 售价未定
对应周边未定

这明明是在演示PSP的画面有多细致嘛！



首先要注意这是一款SLG，并不是ACT。不过这并不是单纯地去掉了动作部分的《装甲核心》游戏，而是大大加强了策略部分，比如玩家一次可以组装5台机器人。试玩版其实给SOUL印象最深的反而是游戏中的字，在配置画面中，游戏中出现的文字及数字很多，但这些字并没有因为是掌机游戏就刻意地做得做大，因此字都很细，但在PSP强大的显示能力之下，这些字全部都可以看得清清楚楚！这明明是在演示PSP的画面有多细致嘛。调配完机器人，再制定机器人的AI性格之后，就开始了战斗，但战斗过程只是连续3分钟的观赏而已，可以看出，本作的战斗画面表现能力基本上达到以往PS2《装甲核心》游戏中播放REPLAY时的效果。[文字：SOUL]

永恒传说 | Namco | RPG
PSP Tales Of Eternia | 发售日未定 | 日版
人 | 记忆要求未定 | 售价未定
对应周边未定

高素质的开场动画令人感动！

如果拿它和E3上的版本相比，这个试玩可能就有些不太够诚意了，因为这次《永恒传说》仍是只能在村庄中与NPC对话、买道具而已，不能试玩战斗是最大的遗憾。但就PSP的表现来看，《永恒传说》充分体现出了PSP强大的机能和Namco的优秀技术。开场动画基本与PS版无异，能在掌机上看到这么流畅的高素质动画实在是令人感动，也让人对PSP播放动画的水平有了一定的信心。在可以试玩的部分，PSP版的画面与原来的PS版是没什么两样，除画面变成了16：9以外，另外一些场景有丢帧的现象发生，其余的都很好。看起来游戏的完成度还远远不够，也是，前段时间“传说制作组”要制作三款《传说》，如果再加上这个PSP版，那就真的太忙了。[文字：邪魔天使]

潜龙谍影 Acid | Konami | SLG
PSP Metal Gear Acid | 发售日未定 | 日版
人 | 记忆要求未定 | 售价未定
对应周边未定

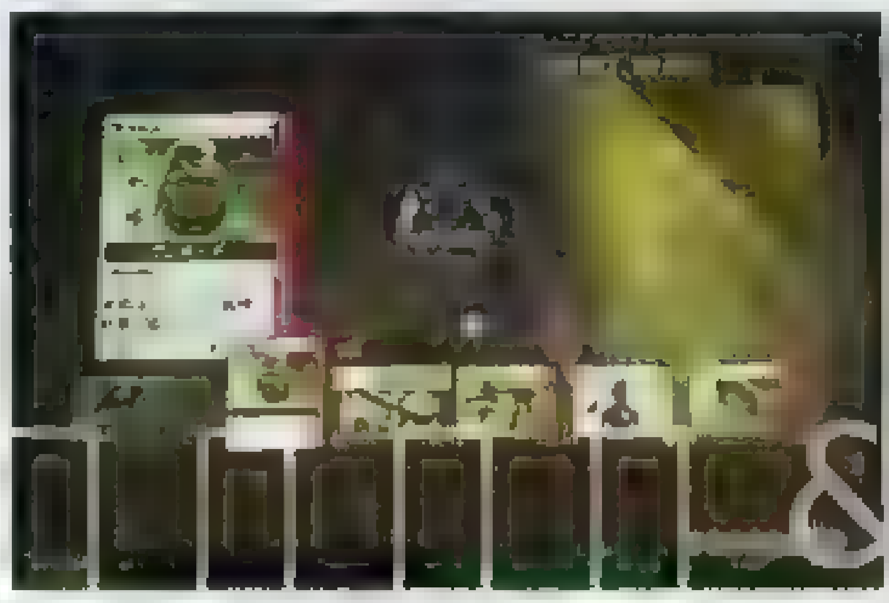
希望这只是游戏刚开始才有的感觉……

▲这是展台上公开的游戏包装，用的是紫色调。

作为一款PSP上的原创游戏，也作为继承着“Metal Gear”名号的游戏，《潜龙谍影Acid》颇受瞩目。但本作的游戏类型改成了SLG，这也让很多人担心本作将会失去系列作的很多特色，事实上，SOUL在现场试玩本作之后，感觉也是比较复杂的，一方面，为Konami能够如此大胆创新地推出新玩法的《潜龙谍影》而欣喜，另一方面，TGS上试玩后感觉整个游戏的节奏太慢了，比如“让Snake到达特定地点并完成特定的动作”，这在以ACT为类型的《潜龙谍影》中可能只是几秒钟的事情，但在《潜龙谍影Acid》中，就变成是几分钟的事情了。这一过程中虽然中途加入了更多的战略变化，比如卡片的装备与使用，但从试玩版的情况来看，游戏基本上还只是简单地把动作式行动改成了指令式行动，令人找不到应有的游戏性，希望这只是游戏刚开始才会有的感觉……

游戏中的核心系统是卡片，一般的卡片既可以“使用”，也可以用作“移动”，普通卡片可以移动3格，特殊卡片可以移动4格以上，试玩版中Snake每次最多可以使用两张卡片（成长后是可以使用更多卡片的），每次行动完毕之后，Snake可以选择是站立还是趴下。

画面方面，《潜龙谍影Acid》的表现算是中规中矩，使用摇杆可以和《MGS2》的剧情演示时一样，在一定范围内转动摄像机，而每按一次L、R键则是45度转动视角，按下△键时，就变成俯视角，便于观察全场地图。游戏中的台词不算太少，但本作是没有语音的，期待本作也能像家用机的《MGS》那样有精彩电影演出的玩家可能要失望了。[文字：SOUL]



&3DM-SM

※图为现场拍摄画面。

©2001 2002 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED. ©1997-2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
※以上的开发中画面，资料部分转载自GAMESPOT
www.plumbook.cn

比波猴学园 祇园大全集 | SCE | ETC

PSP | ヒポサルアカデミ～アーどっきり！サルゲー大全集－ | 发售日未定 | 日版
多人 | 记忆要求未定 | 售价未定
对应无线通信机能

比波猴们将成为《瓦里奥制造》杀手？

本次出现在PSP上的《捉猴啦》并非以往想象中的动作游戏，而换成了一款类似《瓦里奥制造》的小游戏大集合。这次TGS上展出的试玩版一共包含三个类型不同的游戏，并且都是可以双人单机同乐的类型。第一款是一个躲避游戏，两只比波猴站在中间的石台上，通过操作方向来躲避其他比波猴扔过来的皮球，1P用十字键来操作，2P用□△○×来操作，看着两只比波猴在石台上扭着屁股躲来躲去，真是让人忍俊不禁；第二款游戏是一款智力抢答游戏，1P用十字键的上下左右分别对应答案的ABCD，2P则用□△○×来对应，等问题出来后抢先按出答案，答对了升一格，答错了降一格，任何一人升到顶或者降到底则一轮结束，这次大概是TGS特别版，所以里面的问题都是关于TGS的，例如TGS的门票是多少钱等等；第三款游戏则很有趣，两只比波猴在屏幕两端飞上飞下，然后分别射出石头、剪刀、布来攻击对方，假如1P射出的石头，2P射出的布，那么布就可以抵消石头并继续飞过去攻击1P，谁的血槽变空就被K.O.了。

据展台工作人员介绍，本作的完全版将包括300种以上的小游戏，而且其中绝大部分是可以两个人一起玩的，PSP的宽屏威力在这里就凸现出来了，《瓦里奥制造》上也有几个可以双人玩的小游戏，但是受制于屏幕和按键的关系，玩起来有些拥挤，而PSP上就完全没有这些问题了。［文字：多边形］

其他PSP相关情报

可试玩PSP游戏的开发度

比波猴学园	50%	真・三国无双	40%
天地之门	30%	潜龙谍影 Acid	60%
到哪里也一起	70%	麻雀格斗俱乐部	80%
大众高尔夫 Portable	70%	机密武装	25%
英雄传说	80%	口袋泡泡龙	50%
苍穹之法弗纳	40%	装甲核心 方程式前线	--%
Lumines	75%	首都高 Battle	30%
火热噗哟噗哟	75%	恶魔战士编年史	60%
永恒传说	--%	炼狱	--%
新山脊赛车	--%	地下狂飙 竞争者	50%
语言 PUZZLE	--%	AI系列 将棋	50%

UMD规格表

设计	透明、碟壳一体化
外形大小	约65 × 4.2 × 64毫米（宽×厚×高）
质量	约10g
碟大小	直径60毫米
最大容量	单面2层 1.8GB
激光	660纳米（红色）

PSP最新规格表

商品名	携带型游戏机 PSP
本体色	黑色
型号	PSP-1000
外形大小	约170 × 74 × 23毫米（宽×高×厚）
质量	约270克（含电池）
CPU	PSP CPU（运算频率1～333MHz）
主内存	32MB
内置DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸 16：9宽屏TFT液晶 480 × 272像素 1,677万色 亮度最大200cd/m2（亮度可调节）
声音	内置立体声喇叭
主要输入输出口	IEEE802.11b(Wi-Fi)标准 USB2.0(Target) MEMORY STICK PRO DUO IrDA（红外数据接收） 红外线遥控器（SIRCS标准）
主要端子	"MEMORY STICK DUO"插槽 USB端子 外部电源供给端子 主机电源输入端子 耳机／话筒端子
电源	内置式锂电池 外部AC电源

主要按键	方向键 上下左右 类比摇杆 △、○、×、□键 L、R键 × 1 START、SELECT、HOME × 1 POWER/HOLD开关 × 1 DISPLAY、SOUND、音量+/-键 × 1 无线LAN开关（ON/OFF） × 1 OPEN键（UMD） × 1
内置驱动器	专用的UMD驱动器
对应软件	PSP Game UMD Audio UMD Video
对应的解码	视频：H.264 / AVC MP Level3 音频：ATRAC3 plus、MP3
保护措施	加密方式：128bit AES 版权保护技术：MAGICGATE
使用权控制	区域码/儿童管制锁
无线通信机能	利用基本设施模式 专用模式（最多16台同时连接）
周边	外部AC电源 专用电池包 专用线控式耳机 皮包

◆关于PSP的型号"PSP-1000"：以往PS机的型号一般使用SCPH-1000系列，而PS2机的型号一般使用SCPH-10000系列，这次PSP则使用了非常独特的型号前缀。因此今后PSP也极有可能会像PS及PS2一样，不断有新型号推出的，可以推测届时的型号会是PSP-2000、PSP-5000等。

◆关于UMD：从新的规格表中可以看到，单面双层的UMD才有1.8GB的容量，那么单面单层的UMD容量将会是1GB左右。如果根据DVD市场的D5型DVD（单面单层）与D9型DVD（单面双层）两者的情况来推测，未来应该是单面单层、容量为1GB的UMD更为流行。

©2004 Sony Computer Entertainment Inc.
※本页部分图片转载自GAMESPOT ※以上为开发中画面。
www.plumbook.cn

TGS 2004现场试玩报告

荒野兵器4	RPG	★★★★☆
WILD ARMS the 4th Detonator · SCE · PS2 · 预定2005年春		

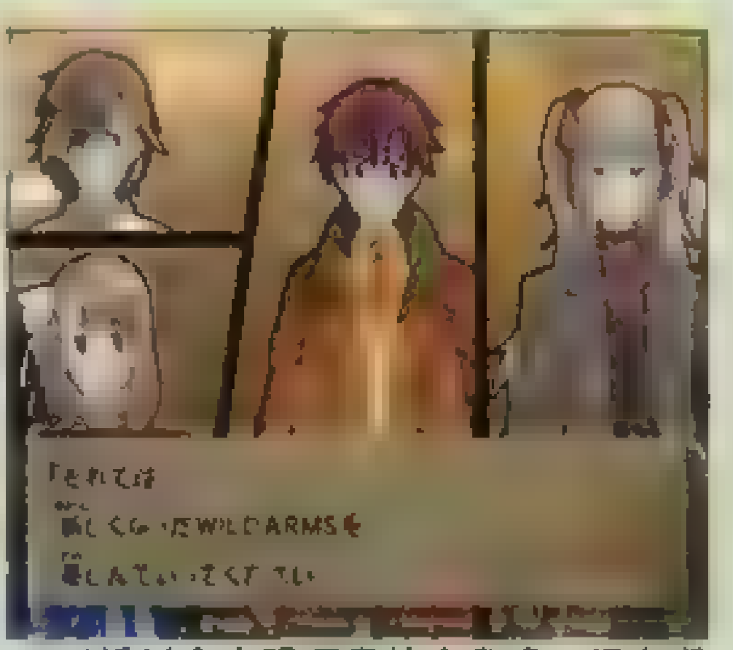
游戏信息查阅条		
游戏译名	游戏类型	注目度
游戏原名 · 发行公司	对应机种	预定发售日

▲这就是悬挂在试玩台上方的那张大海报。

9月24日是TGS展的第一天，我一入场便看到了《荒野兵器4》的试玩台。由于SCE的保密工作做得密不透风，事先没有得到任何消息，此时突然看到可试玩的《荒野兵器4》，不禁有些愕然。在试玩台上方悬挂着4位主人公的大海报，上面写着很醒目的大字：颠覆"《WA》系列"以往的常识、引入大量新系统。再看看游戏画面，立刻就能感受到设计者的决心，因为本作确实和系列以往的作品完全不同，其变化之大，已经可以称之为是一个全新的游戏！

本次展出的试玩版共有3个部分，分别对应游戏的解谜、动作和战斗3个方面。本作的队伍构成是两男两女，不过这4位主人公的年龄看上去差别不大。本作在迷宫中冒险时同样有着大量的解谜要素，不过试玩版里出现的谜题都比较简单，再加上有前几代作基础，基本上没什么问题。动作方面就是全新的设定了。主人公的动作异常丰富，在试玩版中玩家可以使出二段跳、空中飞踢、蹲下、滑铲，配合道具还能使出扔炸弹、挥剑等动作，简直和一个动作游戏差不多了。若不是游戏依然采用RPG传统的随机遇敌方式，我简直以为自己是在玩一个2D的过关动作游戏。一个比较重要的系统是加速，按R1键就能发动加速。发动后会消耗加速槽，再按R1键就能解除。加速通常用来通过一些有时间限制的机关，另外在加速状态下可以看到一些平时看不见的宝物。

怀着一种震惊的心情开始了战斗部分的试玩，很快我又一次被震惊了，因为本作的战斗方式简直是闻所未闻。战斗在一个由7个六边形格子组成的战场（即中间1个六边形，周围6个六边形）中进行。刀剑类武器只能攻击周围一格的敌人，枪械类武器可以攻击任意范围，不同的特技、魔法有不同的攻击范围。如果不在攻击范围之内，必须先移动才能发动有效攻击。战斗时的行动方式则废除了以往的回合制，改为按敏捷度决定行动顺序。敏捷度高的人往往可以行动数次之后才轮到别人行动，具体的行动顺序可以在画面上看到。战斗中同伴可以处于同一格中，这样的好处是回复时同一格的同伴都可以沾光，但如果受到攻击的话就一起倒霉了。另外战斗中还会划出一些属性有利区域，例如红色格子为火属性有利区域，此时处于红色格子中的我方队员使用火魔法的话会有攻击加成。（题外话：试玩结束后仔细回想，突然想起有一个与本作战斗比较类似的例子，那就是《最终幻想X》中在エボン－ドーム与魔天のガーディアン的那一战。）


▲对话时会出现漂亮的全身像 很有漫画感觉。

▲试玩版轻易就能打上成千上万的数字。

▲使用必杀技时会出现脸部的特写。

虽然系统有了翻天覆地的变化，但游戏的感觉依然不变：浓浓的西部风情、碧海黄沙式的世界、渡鸟们的冒险之旅、操纵ARMS的帅气主角，当然还有麻生かほ里小姐那永远清亮的歌喉。在长长的排队等候试玩的人中，意外地出现了很多年轻女性，还有一位"春丽"和一位"春日野樱"，来不及卸妆就跑来试玩了。个人对本作的改进持肯定观点，希望能够早日玩到正式版！（文：纱迦）

[illegible]	RPG	★★★★★
[illegible]		

史克威尔艾尼克斯着重展出的3个游戏和一个影像作品都是在四间小房间里面进行的，《DQ Ⅷ》的房间是全封闭式，外面完全看不到里面的情况。游戏试玩一共进行10分钟，试玩前还要看一段《FF Ⅶ AC》的预告。试玩版一共分两个模式：一个是故事模式，也就是说在城镇里面行动，与村民对话，欣赏游戏中的场景；一个是战斗模式，也就是在野外进行战斗，体会《DQ Ⅷ》战斗的乐趣。两个模式各5分钟，一开始可以随意选择，但是不管选择哪个模式，只要5分钟一到就会切换到另一个模式。

笔者首先进入的是故事模式，一进去就身处一个城镇之内，可以看到身旁的托罗蒂以及一辆大马车，看来马车这个传统移动道具在本作中还是会发挥很大的作用啊。城镇的景色完全是炫耀LV5实力的地方，卡通渲染比起《暗黑编年史2》又有了一定提高，最吸引人的就是游戏的用色，色彩相当丰富。在故事模式中可以买武器，可以看到角色外观会因武器异同而产生变化。另外就是系列传统的搬桶，音效几乎是系列通用的。

战斗模式是在一个有翠绿色草地的丘陵地带进行的，四周还有一些小山丘。战斗时间是白天，阳光射下来的光晕散发出七彩的光芒，非常漂亮。地图上有的敌人是可见的，这些敌人就是可抓的怪物，战胜怪物后它们就会问要不要他们加入，选择是的话就能让它加入队伍中。《DQ Ⅷ》中变化最大的就是升级时有技能点数分配，剑、枪、飞去来器、格斗、勇气，这就是可分配的技能，而技能点数有5点，加哪个就看玩家自己的喜好了。（文：邪魔天使）

斯特拉的众神	S·RPG	★★★☆☆
STELLA DEUS · Atlus · PS2 · 2004年10月28日		

作为Atlus的一款原创S·RPG，该游戏在Atlus展台的试玩台也是最多的。TGS展上该游戏的试玩关卡只有一关，打完这关的BOSS后试玩就强制结束。

首先一进入游戏就可以看到本作的精美动画。这段开场动画充分体现出了神风动画的实力，其风格采用的是卡通渲染，但神风动画将卡通渲染的黑边故意留了出来，而这个黑边并不像《暗黑编年史2》那样是很粗的一根，而是带有分岔的效果，给人的感觉就是一种凌乱美。开场动画用了大量的白色和黄色，充分表现出了游戏那种中世纪欧洲的古典美。

进入游戏后就是战斗，与《皇家骑士团》一样，出战前要选择出战的人物，试玩版可出击的人数是6个，但可供选择的人物却有十几个。游戏的视角也与《皇家骑士团》如出一辙，是斜45度，当然，既然是PS2上的游戏，那么视角转换和视角拉远拉近这些设定是必不可少的。游戏中最重要的两个数值就是AP值和SP值，这就是角色的行动值，角色的每一个行动都会消费这两个数值，AP的概念也与《皇家骑士团》一样，当不行动待机时会蓄起来，这样就可以加快下次行动的时间；移动和攻击也会消耗这些值，有时会出现移动后无法攻击的情况。另外，每个角色都各自设定了一个特殊的行动范围，站在这个范围内的角色都会获得一些效果，比如有的角色是AP回复，有的是SP回复，更有让范围内的所有敌人受到伤害的恐怖效果。当多名角色站在一起时就能发动连携攻击了，参加连携的角色人数2～4人不等，可以自己选择，而且攻击距离也不尽相同，其伤害力更是十分惊人。（文：邪魔天使）

www.plumbook.cn

兽王记 | ACT | ★★★☆☆

PROJECT ALTERED BEAST | SEGA Sammy | PS2 | 美版预定 2004 年 11 月 16 日

▲这就是本作的主人公。

早在MD时代便已名噪一时的《兽王记》，在沉寂多年之后又重出江湖。此次TGS展出了本作的试玩版，而且完成度颇高，看来不久以后便会面世。

试玩版公开的是游戏的序幕，之前有很完整的剧情交代。主人公因为体内植有特殊晶片，可以变身为各种猛兽。变身时会有非常刺激的变身动画，而且每次都会略有不同。按剧情的安排，此时主人公只能变身为狼，不过为了让大家体验到游戏的魅力，在试玩版中还可以变身为雪男、公牛。

游戏中变身后相当占优势，不过会消耗变身槽，因此并不能随心所欲地变身。游戏的玩法类似于光荣的“无双系列”，而且同样有着轻重攻击的设定，轻重攻击相互组合，就能衍生出千变万化的招式。不过刚开始时玩家并不能拥有全部招式，必须要用打倒敌人后获得的点数去购买。

可能是为了表现出操作野兽的感觉，本作的操作略显笨拙，不过打击感一流。拳脚所落之处，血肉横飞、尸横遍野，整体感觉和美式动作游戏比较接近。试玩版的最后，主人公取得了变身为大鱼的能力，看来还有水战，真是大期待啊！〔文：纱迦〕

▲冰属性的雪男威力巨大。

▲火属性的公牛对空效果奇佳。

格斗之王 94 战火重燃 | FTG | ★★☆☆☆

▲京的酒店在本作中简直就像是宫殿一般。

作为《格斗之王》10周年纪念作品之一，很多玩家对它还是抱着很大的期待之情。在TGS展上展出的试玩版完成度相当高，基本上已经可以拿出来卖了（笑）。

和原祖作品比起来，本作的4大改进分别是：画面加强、可以自由编辑队伍、支持网络对战、加入草雉柴舟。另外本作的人设变了，不过为了保持怀旧感，人物头像还是完全照搬原作。在试玩版中，个人最强的感受就是第一点。画面的加强主要体现在背景上，本作的背景非常漂亮，例如有一个场景是在移动平台上边打边观光，不但景色怡人，而且还会出现多个SNK的经典角色。至于玩家操纵的角色，虽然看似和原作没有变化，但由于采用新的绘制方式，几乎没有马赛克。

从试玩中发现，除去上述所说的变化外，本作的游戏性和《格斗之王94》比起来没有任何变化。一些常用的战法如金家藩逆向飞翔脚依然成立，只是去掉了一些BUG，如麻宫雅典娜的BUG投，更深一些的改进就没时间去研究了。之前比较关注的音乐，由于现场实在太喧闹，没能听出个所以然来。〔文：纱迦〕

▲草雉京的里百八式·大蛇雉和原作一样威力拔群！

▲在漫天大雪中决战——这个场景真漂亮！

天外魔境 III | RPG | ★★★★☆

天外魔境 III | Hudson | PS2 | 2005 年春

▲奥义（必杀技）要消耗名字下面的绿槽。

《天外魔境 III NAMIDA》是Hudson在本次展会上大力宣传的作品，这点从展会上Hudson所赠送的超大手提袋可以看出来。这次展出的试玩版可以让玩家体验到游戏的战斗部分，战斗画面下已经不再像以往的系列作一样为主观视角，而是可以看到所有的同伴了。游戏画面整体用色都非常讲究，首先是很鲜艳，其次是很有所谓的“和风”的味道。战斗系统延续了以往的很多特色，如魔法攻击以及一些必杀技攻击都有攻击范围的设定。新系统很多，比如增加了连续技系统，每回合每个角色都可以作好几次普通攻击（按○键），体验版中主角最多可以攻击3次（根据其他情报，攻击次数是可以增加的），中间任何一次攻击之后都可以按△键使用必杀技攻击，必杀技攻击会消耗主角名字下方的那条槽，这条槽会随时间而自动回复。在画面的华丽程度上，不论是场景画面，还是魔法及必杀技画面，都算是中规中矩，应该说，要让它和《FF》那样的作品相比可能还是不太现实，所以不应该对《天外魔境 III》抱有过高的期待。〔文：SOUL〕

▲主角 NAMIDA 所用武器是剑。

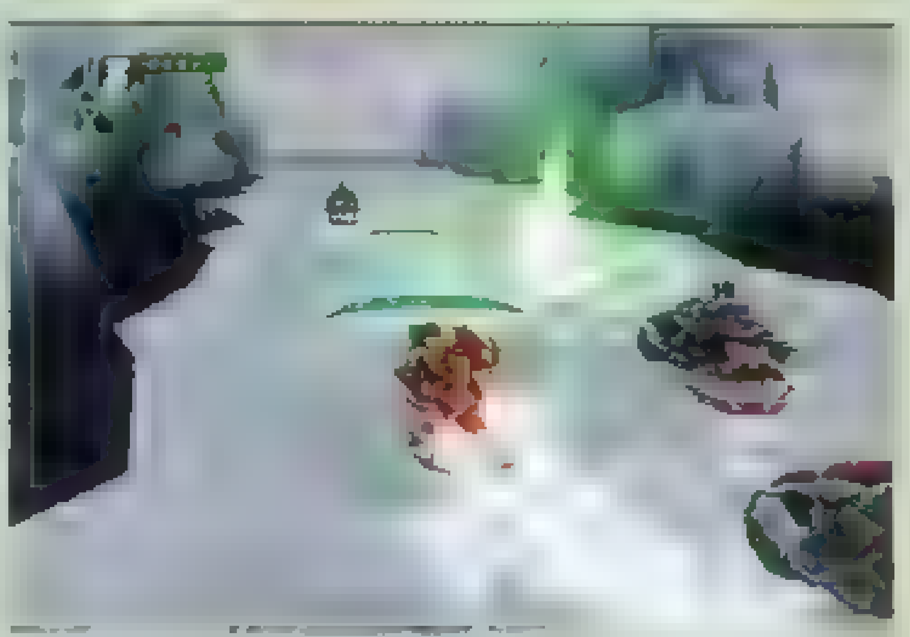
▲战斗画面菜单也延续了系列作的特点。

洛克人 X8 | ACT | ★★★★☆

Rockman X8 | Capcom | PS2 | 2004 年冬

▲新试玩关卡——雪地，高速驾驶关。

其实早在之前的PS2版《洛克人X突击任务》中就提供过《洛克人X8》一个关卡的试玩，很多人试玩过后都觉得本作有一些问题，这点包括SOUL在内也是这么认为。但抱着这样的心态去Capcom展台试玩过后，SOUL感到很大的惊喜！TGS上的试玩版可以试玩的内容远远多于之前的版本，不但可试玩关卡有3个，而且还可以在战斗后进行升级。试玩后SOUL感觉本作可以说完全回归了“《洛克人X》系列”原来的2D游戏风格，完全抛弃了备受玩家指责的《X7》的3D玩法，以往系列作中大家熟悉的各项要素全部回归了，画面仍然保持《X7》时的3D风格，但画面的华丽程度绝对不亚于以往的2D风格的《洛克人X》游戏！同样硬派的2D游戏玩法，再配合全新感觉的3D背景画面，那种感觉真的很特别。《洛克人X8》的游戏难度也和系列作品一样具有很高的难度，而精巧的关卡设计也得以回归（这一点可能就是PS2版《洛克人X突击任务》中提供试玩的丛林关卡所没有体现出来的），从试玩版的选关画面可以看出，本作仍和以往一样一开始可以从8个关卡中任意选择一关来玩。之前大家担心的ZERO剑技的打击感方面，根据SOUL的体会，这次可以说有了很大的改进，ZERO的剑砍起来有力度得多了。试玩版中每关开始前还可以根据之前所得到的水晶数（本作的金钱）来开发芯片以使主角们进行升级，这些RPG要素将让游戏更为耐玩。〔文：SOUL〕

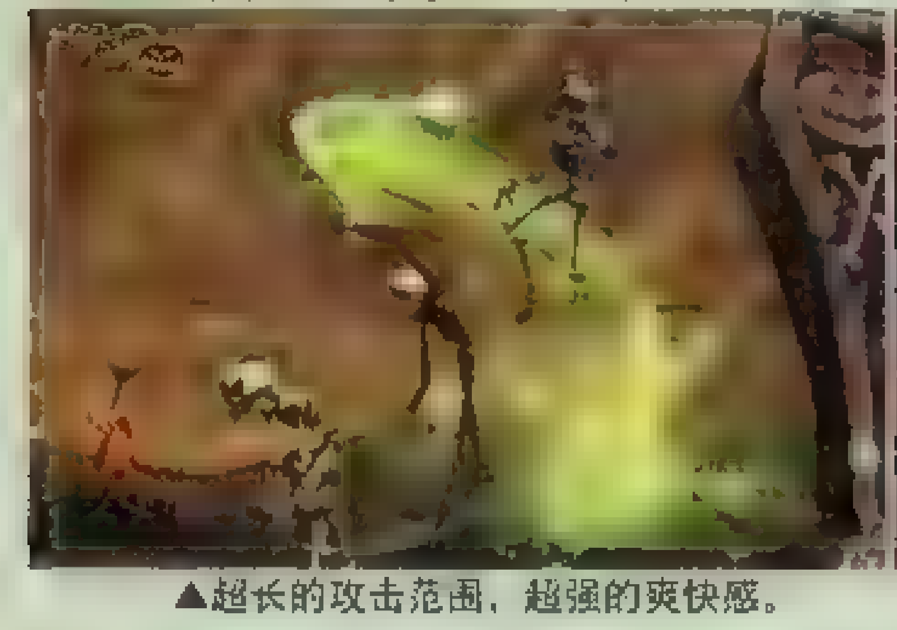

▲新试玩关卡——机械城，传统的2D关卡。

©2004 CAPCOM

圣诞惊魂夜　ACT　★★★★☆

The Nightmare Before Christmas　Capcom　PS2　2004年10月21日

同样是一款之前并不太期待的作品，但经过试玩之后，发现这是一款相当优秀的作品，而且本作马上就要发售了，因此这令SOUL期待度大增。首先可以说这是一款相当有个性的动作游戏，但并不像它外表上看起来那么怪异，而是非常简单直接，而且爽快。主角JACK的攻击武器是可以伸缩的胶状物，攻击范围非常远，只要稍微靠近敌人就可以攻击得到，攻击时的爽快感做得非常之好，这是体验版中令SOUL印象深刻的一点，按键主要是用到了两个键位，□键是普通攻击，△键则可以抓住敌人，你也可以在连续普通攻击中按△键抓住敌人，然后再把敌人甩到其他敌人身上，如果是按△键蓄力之后抓住敌人再配合摇杆的连续转动，JACK就会抓住敌人以圆周轨道甩上十几圈，这时画面上几乎所有的敌人都会不死即伤，非常过瘾！从画面、视角的运用及菜单的构成等方面看，游戏的整体架构感觉有些像《鬼泣》，不过本作的冒险成分要远远多于《鬼泣》，JACK在游戏中还要通过与其他角色的对话来获取必要的情报。试玩版中还可以遇到一位BOSS，打BOSS过程中，还会进行一个类似跳舞游戏的迷你GAME，玩家按照从屏幕上飞出来的按键符号按下相应的按键时，JACK就会在屏幕上载歌载舞（是真的在唱歌），非常搞笑。看来本作中打BOSS都将是非常有趣的过程。虽然电影名为“圣诞夜惊魂”，但游戏是以万圣节前夜（万圣节是11月1日）为主题，其实现在万圣节前夜已经成为西方一个传统的娱乐节日，所以游戏预定在万圣节前的10月21日发售。（文：SOUL）



▲超长的攻击范围，超强的爽快感。

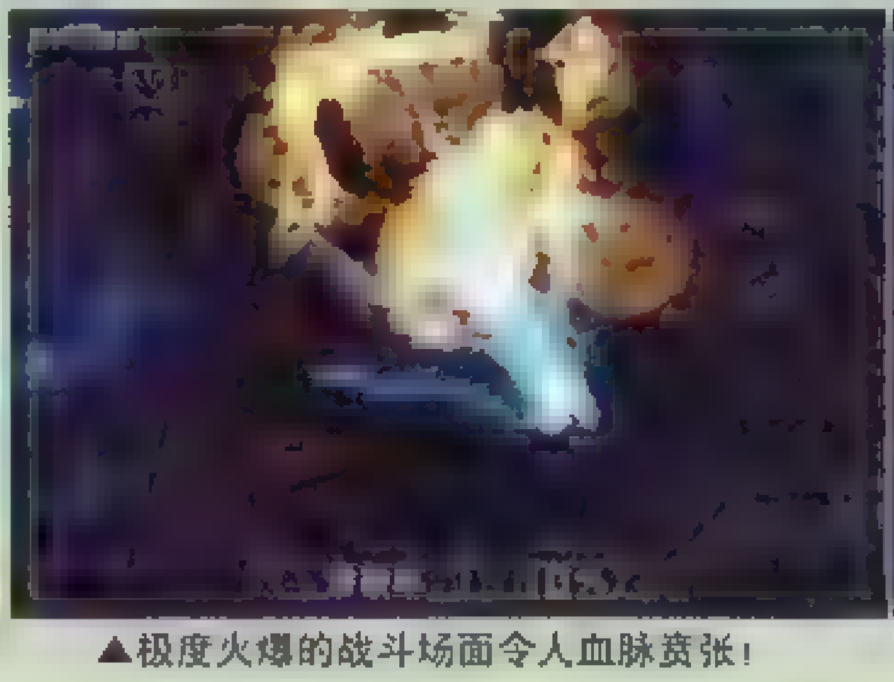
▲打BOSS时的音乐迷你游戏。

新魂斗罗　ACT　★★★★☆

Neo Contra　Konami　PS2　2004年11月23日

《新魂斗罗》是胜负师去东京前就预定要试完的期待之作。可能是因为游戏的硬派与美式风格过于浓重，（制作人也称本作主要是面向欧美市场的）TGS的试玩台前也的确是欧美玩家比较多。因为基本上不用排队，所以让我这个《魂斗罗》FAN试玩得比较尽兴。

本次TGS的试玩版只提供单打，可以选择第一和第二关，生命数为6，难度不能设定，可能是EASY。进入试玩关卡前可对武器进行选择，在尝试之后发觉第一种机关枪、榴弹、追踪导弹的组合最适合初心者，第二种重攻击力和第三种重攻击范围的组合在充分熟悉游戏系统之前都不是特别好用。而且基本武器其实是两种，追踪系武器一般只用来对付高处的特定目标，在运用上需要一定时间来习惯。本作因被制作人称之为“第三代”《魂斗罗》，（《真魂斗罗》为第二代）因此玩法上有很大的不同：经典横卷轴变成了斜70度的俯视视角，没有跳跃，跳跃键变成了紧急回避……乍一看还以为是个美式的3D ACT。尽管系统上发生了根本的变化，但“魂斗罗精神”在这款新作中却一点都没有丧失！火爆的场面，重金属的破坏感《新魂斗罗》让人觉得陌生而又熟悉。当然，系列苛刻的难度也得以保留，很少有试玩者成功突破关卡的。经过多次尝试，胜负师虽然以94%的完成度通关了第一关，但在强制卷轴的第二关BOSS前止步。从本次试玩来看，《新魂斗罗》是一款基于传统而创新的作品，值得喜欢硬派动作游戏的玩家耐心期待。（文：胜负师）



▲极度火爆的战斗场面令人血脉贲张！

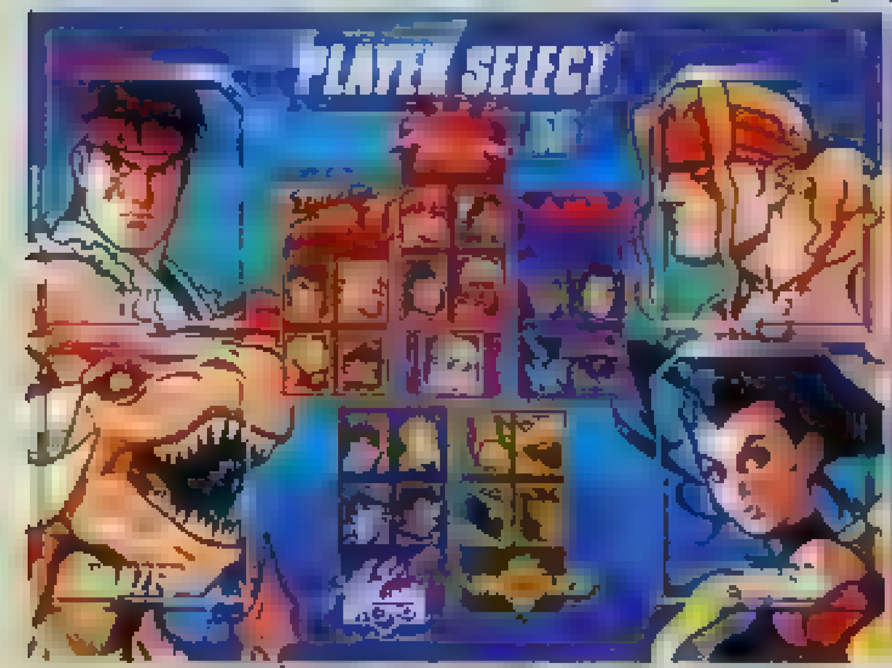
▲系统大变！没有跳的《魂斗罗》……

CAPCOM FIGHTING JAM　FTG　★★★★☆

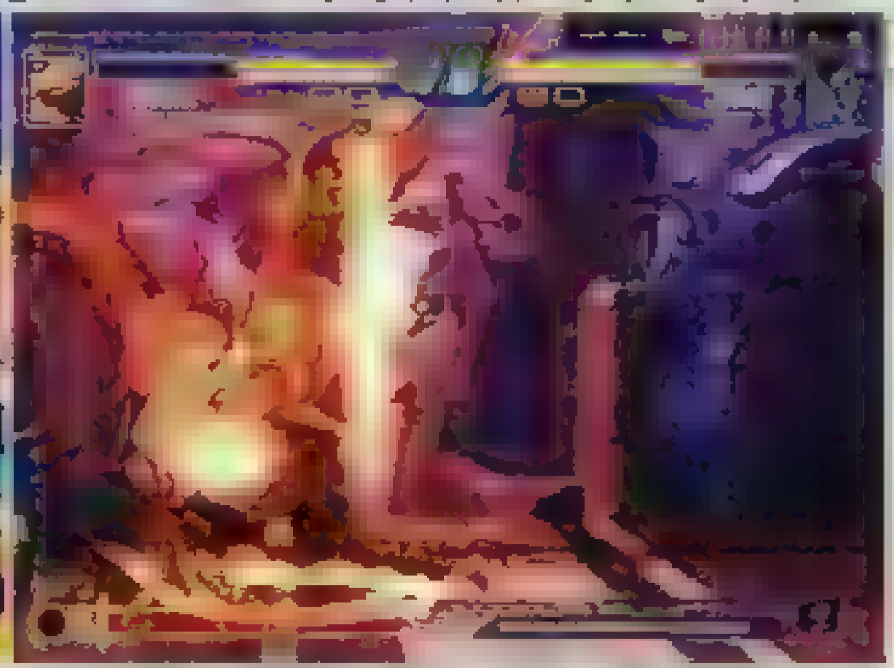
CAPCOM FIGHTING JAM　Capcom　ARC/PS2　2004年10月/未定

没想到E3时才公布的《CAPCOM FIGHTING JAM》，在本届TGS展上已经有完成度95%以上的街机版可供试玩了！虽然四台试玩机设在了《红侠乔伊2》试玩区旁的走廊内，但丝毫没有影响试玩者的热情。结果试玩规则只能从负者下场改成了一局后双方皆下。就算是这样，玩一局也要排半小时以上的队。胜负师受益于最早的试玩规则，试玩了约十局，总体感觉还是不错的。

本作使用的应该是《CVS2》的引擎，画面表现平平，虽然色彩对比度强，但是《CVS2》那种角色边缘有锯齿的特点也保留了下来。不过Capcom的格斗游戏向来不是以画面取胜的，本作虽然是个乱斗系的作品，但在系统上还是有不少创新之处。游戏采用了2对2的三局两胜规则，也就是在每局一开始都可以选择其中一名角色进行对战，（按两个拳或两个脚选择）在对战中不能像“《VS》系列”那样换人，也没有援护攻击，接近纯正的《街霸》风格。本作最大的特点是拥有5个Capcom游戏系列的系统，每个系统均有4名角色可供选择，而原创角色英格瑞德拥有自己的系统，可选择角色合计21人，数量适中。游戏的对战性比较强，暂时还没发现系统间有明显的不平衡，打击感方面也有保证，比较爽快。最重要的是街机的手感极佳，操作非常舒适，胜负师试玩时很少有误操作。在连击的构成方面还没什么心得，不过看过宣传影像之后觉得还是挺炫的。对于本作，“Capcom系格斗迷”应该好好尝试。（文：胜负师）



▲这就是本作的选人画面，还算一目了然。

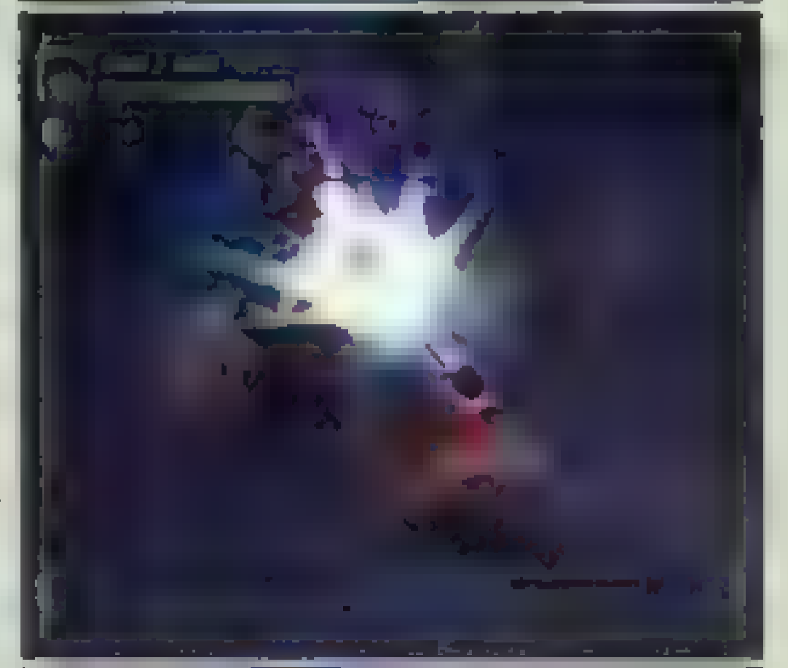


▲怪物与恶魔的对决，究竟会鹿死谁手呢？

妖精战士 世代　RPG　★★★☆☆

SCE　PS2　2004年　月　日

正如这次《妖精战士 世代》宣传口号中所说的那样，这次的《妖精战士》强调的是动作要素！TGS上的试玩只提供了战斗部分的试玩，而且时间很短，但就是这短短的5分钟就能让玩家体会到该游戏巨大的变化。战斗中○×□△四个键对应了四个不同的动作：○是特殊攻击，每个角色的特殊攻击是不一样的；×是普通攻击，连按的话就会使出简单的连续技；□是冲刺，这是逃跑的重要技巧，当HP不足的时候就要利用这招来拉开与敌人的距离；△是蓄力，游戏中有一根蓝色的槽，但现在还不明确其具体作用是什么。战斗按下R2键就能调出战斗菜单，此时可以看到○×□△四个键分别对应了四个技能，这四个技能既可以设定必杀技又可以设定回复类道具。



遇敌时战斗是不会切入战斗画面的，直接就在地图上进行，地图上有许多障碍物，可以多多利用这些障碍物来阻挡敌人，而用必杀技就可以破坏这些障碍物。打倒敌人后，敌人身上可能会掉下道具，也可能会掉下吃了之后直接回复HP的心。另外，地图上是有陷阱的，比如会喷毒气之类的陷阱，当然，可以将其破坏掉。最后，该游戏对应网络，可以与其他玩家组成最多4人的队伍一起去冒险或进行网上对战，看来这次的《妖精战士》可是非常有意思的啊。（文：邪魔大使）

www.plumbook.cn

合金弹头（暂名） STG ★★★☆☆

■METAL SLUG ■SNK PLAYMORE ■PS2 ■预定2005年

这款PS2上的原创《合金弹头》作品，是SNK PLAYMORE在TGS展上给我们的一个惊喜。当你还没有进入幕张会馆时，就已经可以看到关于它的宣传。这次我们的英雄们所面对的对手还是大家熟悉的坏将军，不过有没有外星人前来搅局就不得而知了。

全3D是本作的最大特点，从人物、兵器到场景全部都是3D的，不过主人公依然还是那副Q版形象。游戏开始后玩家可以在地图上操作主人公任意选择进攻地点，选定之后就会开始战斗。游戏中的场景很大，在试玩版中登场的敌人主要是坦克、小兵，后期还会有拿着盾牌的小兵出现。跳跃、扔手雷等动作完全保留，不过气氛感觉似乎不如以前那么好笑了。（文：纱迦）

▲一脸酷相的3D Q版马可。

▲3D版的难度依然不低。

王国之心 记忆之链 RPG ★★★★☆

■[illegible] ■[illegible] ■[illegible] ■[illegible]

《王国之心 记忆之链》是少数几个试玩时有坐席提供的新作，给小编们留下了极为美好的印象。（笑）正如之前的情报那样，本作的战斗以卡片为主旨，战斗中的一切，如魔法、召唤等都是通过卡片来实现的。玩家可以将自己得到的卡片组成卡组，根据不同的情况使用不同的卡组。战斗时动作非常流畅，各种效果也异常华丽。

▲BOSS所在的房间需要特别的钥匙。

▲数字6的雷电魔法果然华丽无比。

本作的场景是由一个个小房间组成的，打开门就可以向下一个房间进发。很多门需要满足一定条件才能打开，不过在试玩版中只要全灭敌人一般都能开。敌人在地图上可见，只要碰到它们或是用武器击中它们，就会进入战斗。

当然最吸引人的应该还是剧情了，试玩版中出现的城堡就是索拉小时候生活的地方，看来很多谜都将在GBA版中迎刃而解。（文：纱迦）

光明之泪 A·RPG ★★★☆☆

■SHINING TEARS ■SEGA ■PS2 ■2004年[illegible]月[illegible]日

这款游戏给人的第一印象就是Q版形象非常可爱，这多少可以弥补游戏那平庸的人设带来的不满。游戏的大致玩法与GBA的《光明之魂》还是有点相似的，只是由于PS2手柄的键位很多，所以许多快捷方式很体贴。主角的连续技很爽，特别是音效以及打击感都有不俗的表现。用L3键控制同伴并没有想象中的那么难，何况不用L3键同伴照样可以跟着主角走。游戏最爽的是两人的合体技，按下R2后启动合体攻击，同时出现一个圈，如果两名角色拉开距离将敌人圈在这个圈里然后放开R2键就可以看到强大的合体技打倒一大片敌人了，充分体现出了游戏的爽快感！试玩中有两种主角的蓄力必杀技攻击，并且还带有不同的属性，其效果也比较华丽。总的来说该游戏的可玩性还是很高的。（文：邪魔天使）

布林克斯2：时空征服者 ACT ★★★☆☆

■[illegible] ■[illegible] ■Xbox ■2004年11月[illegible]日

《布林克斯2》不能算是Xbox上的一线作品，不过10分钟试玩台前还是有不少人跃跃欲试。从试玩版可以看出，本作控制时间来解谜的基本玩法没有改变，但系统得到了很大的强化，趣味性高出前作一大截。“霹雳酷炫猫”增加了一些新技能和新动作，同时谜题的设置更加精巧。而在模式方面增加了一个类似《MGS》的潜入模式，并且普通模式和潜入模式都可以双打。胜负师是和多边形一同双打的，发现其内容与单人模式有很大区别，非常讲究配合，一路上都是双人谜题，不合作几乎寸步难行。也就是说，就算玩家把单人模式打得滚瓜烂熟，如果没有一个配合默契的伙伴，要通过双打模式可就难了！希望本作凭借游戏性的突破能有所收获。（文：胜负师）

▲操控时间的小猫这次不再是孤军奋战。

▲发动时间暂停后可以踩动水中的机关。

世嘉超级明星 PUZ ★★★☆☆

■SEGA Superstar ■SEGA ■PS2 ■2004年11月2日

《世嘉超级明星》是一款EyeToy游戏，可能是因为多数人羞于在众人面前手舞足蹈，所以试玩的大多是小孩子和外国人。一把年纪的胜负师也拉下面子试玩了几把。本作含有《索尼克》、《蛋宝宝》、《NIGHTS》、《猴子球》、《VR射手》、《死亡之屋》等十几个世嘉游戏主题的小游戏，玩法各不相同，充分发挥了EyeToy的各种功能。而胜负师最感兴趣的则是《VR战士》，玩家要侧身站在1P位置，根据提示出拳攻击或架招防御，很有意思。小胜不才，还打出了个Excelent，引来工作人员和周围观众的阵阵掌声。本作应该是现今最好玩的EyeToy游戏，可以说是您购买EyeToy的最好理由。（文：胜负师）

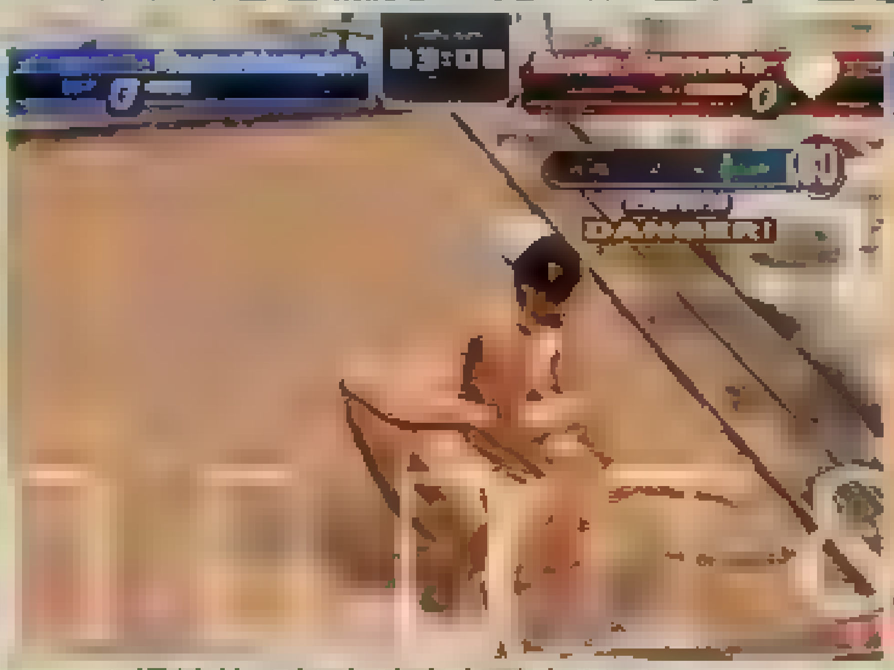
▲非常有趣的《VR战士》，难度也不高。

▲《太空频道5》要比想象中难得多！

摔角玫瑰 FTG ★★★☆☆

■Rumble Roses ■KCET ■PS2 ■2004年11月9日

本作也是Konami花了大力气来推广的游戏，这次TGS展上Konami仅有的3个游戏的独立展区，本作便是其中之一。从试玩的感觉来看，画面还是比较出色的，从人物出场的灯光效果到格斗时身上沾上的淤泥，可以看出PS2的机能还是具有一定潜力的。不过在打斗的手感上却有些别扭，另外该游戏的操作与日本人擅长的摔跤游戏有些类似，不善此道的中国玩家可能会觉得不好玩。不过本作的重点也似乎不在打斗上面，各位性感的美女才是吸引眼球的亮点，每场比赛开始前的入场就有5分钟之长。看着两个衣着暴露的MM在泥塘或擂台上打来打去，自有一番趣味（笑）。（文：多边形）



▲泥泞的场地会让主角满身污泥。

▲游戏方式类似于传统的摔角游戏。

SEGA CORPORATION,2004 ©2004 MICROSOFT ALL RIGHTS RESERVE

www.plumbook.cn

动画设计师、游戏设计师

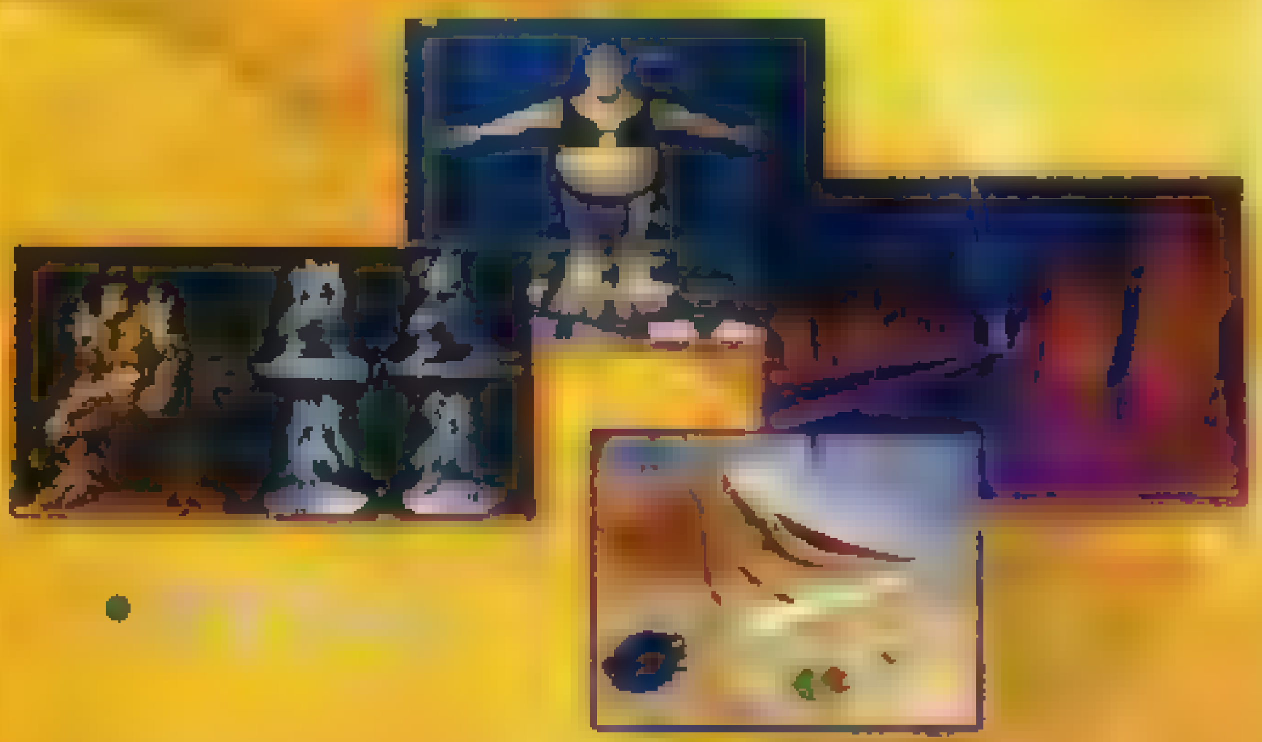
中国加拿大 倾力打造

国家动漫游戏产业振兴基地

国家动漫游戏产业振兴基地是为落实中共中央国务院重大战略部署，经中华人民共和国文化部批准成立的我国唯一的国家级动漫游戏产业振兴机构。基地下设的华影教育培训中心是由华东师范大学联合加拿大高科技互动艺术学院成立的专业动漫游戏教育机构，代表我国动漫游戏产业教育最高水平。

华东师范大学是列入国家“211 工程”的全国重点综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。学校现有 15 个全日制学院，82 个一、二级学科博士点，118 个硕士点，10 个博士后流动站。学校现有各类学生 32000 余名（包括研究生 4000 余名，留学生 1000 余名）。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为北美最大动画公司 MainFrame entertainment 制作过《变形金刚》动画片并制作过《骇客帝国III》电影的特效。



招生公告

肩负振兴民族产业重任
培养高级动漫游戏人才

为了系统培养从事动画游戏制作的高级专业人才，国家动漫游戏产业振兴基地华影教育培训中心将于 2004 年 11 月开设动画游戏专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，导演过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及两次获得艾美动画特效奖、导演过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等动画片、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等将莅临指导。

专业及学制：

游戏动画专业（全日制 一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 艺用解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP /FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

影视动画专业（全日制 一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 艺用解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP /MAYA/3ds max / 后期合成 / 视听语言 / 表演 / 影片剪辑

相关证书：

完成学业将颁发华东师范大学结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、宏家（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、东星（日资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市等国内外知名游戏、动画制作公司就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

&3DMAX MV

咨询热线：021-62233916 62233917
学校地址：上海市中山北路 [illegible] 号
E-mail：[illegible]

详情请登录 http://www.plumbook.com.cn

www.plumbook.cn

www.plumbook.cn

TGS 2004 展台人气大比拼

文 胜负师

前面数十页内容为大家展现了本次TGS展各大厂商风格迥异的展台布置，对于各大公司出展的重要作品，各位玩家也应该有了一定的了解。不过TGS展并不是大卖场，最大的功能其实是在于对本厂作品、相关产业以及厂商自身形象的宣传上。本届展会的观众超过了16万人次，为了能让16万人潮中有更多在自己的展台前停留，各展台的策划人员可谓绞尽脑汁。在聚集人气方面，如果仅凭华丽独特的展台设计，或是丰富多彩的大作试玩，也许可以办到，但要想事半功倍，那么其他方面也要下足工夫，比如最能谋杀无数胶卷的展台小姐，最具互动性的各类EVENT活动，以及最能让观众感觉值回票价的赠品。接下来我们会带领各位读者从以上三方面来了解一下，各展台如何施展浑身解数，聚拢人气，It's show time!

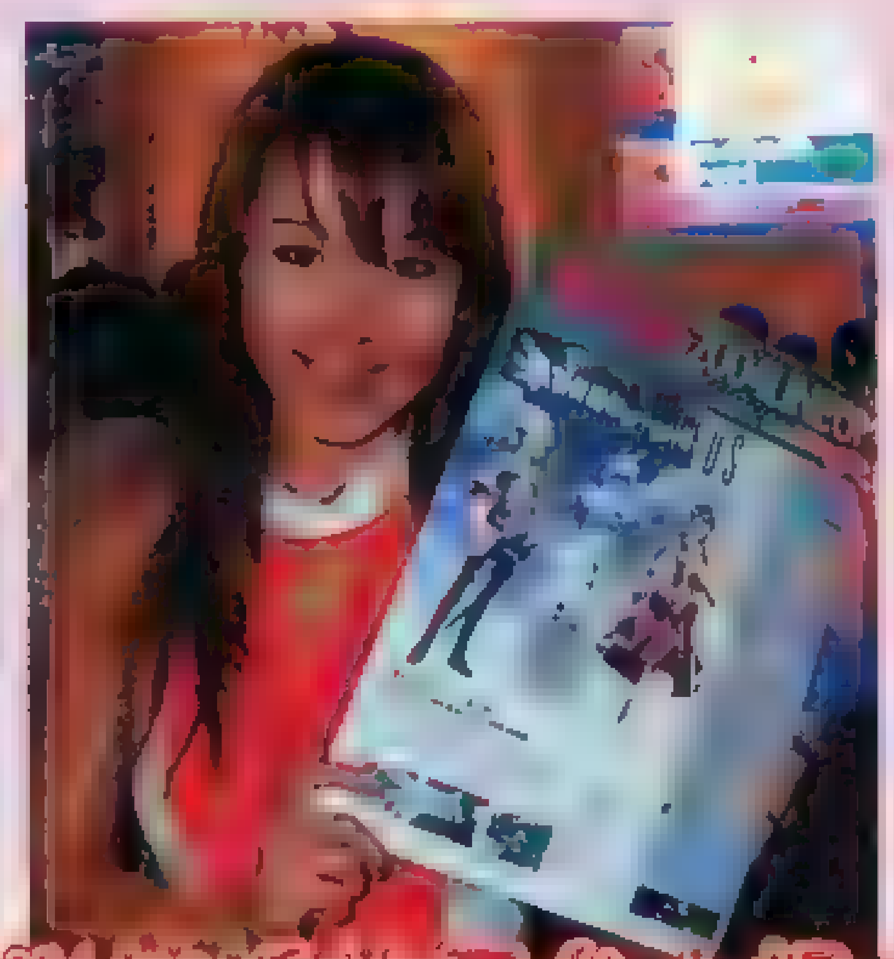
SHOW GIRL 大比拼

“SHOW GIRL”者，展台小姐也！无论是E3还是TGS，SHOW GIRL绝对是展会上最为靓丽的一道风景线，她们在增加展台人气方面可谓功不可没。TGS展这三天时间里究竟有多少相机、DV、手机是为她们而存在的，（注：日本的很多手机均有百万像素以上的照相功能，能变焦，并有闪光灯）又有多少张照片上留下了她们的倩影，也许会是一个难以统计的惊人数字。据去过E3现场的GOUKI和多边形郑重宣称，本届展会的SHOW GIRL整体质量要高于今年的E3，但也可能是亚洲人的审美区别于欧美吧。胜负师也的确在美女如云的会场上感受到了什么叫做目不暇接。

从小编们拍摄的2500多张展会照片中，一共找出了SHOW GIRL相关照片900多张，不过这也使小胜在制作SHOW GIRL特辑时遇到了前所未有的麻烦，挑选照片绝对是一个异常痛苦但又十分有趣的过程。而且就算是在这个过程之后，大家所看到的也并非是SHOW GIRL的真实姿态。（有不少美女并不太上镜）除了容貌和身材之外，厂商挑选SHOW GIRL更注重的是她们的专业素养、亲和力等方面，这也就是“SHOW GIRL大比拼”部分想要传达给大家的。

好了，“眼门正转”，欢迎进入“2004 TOKYO SHOW GIRL SHOW”！

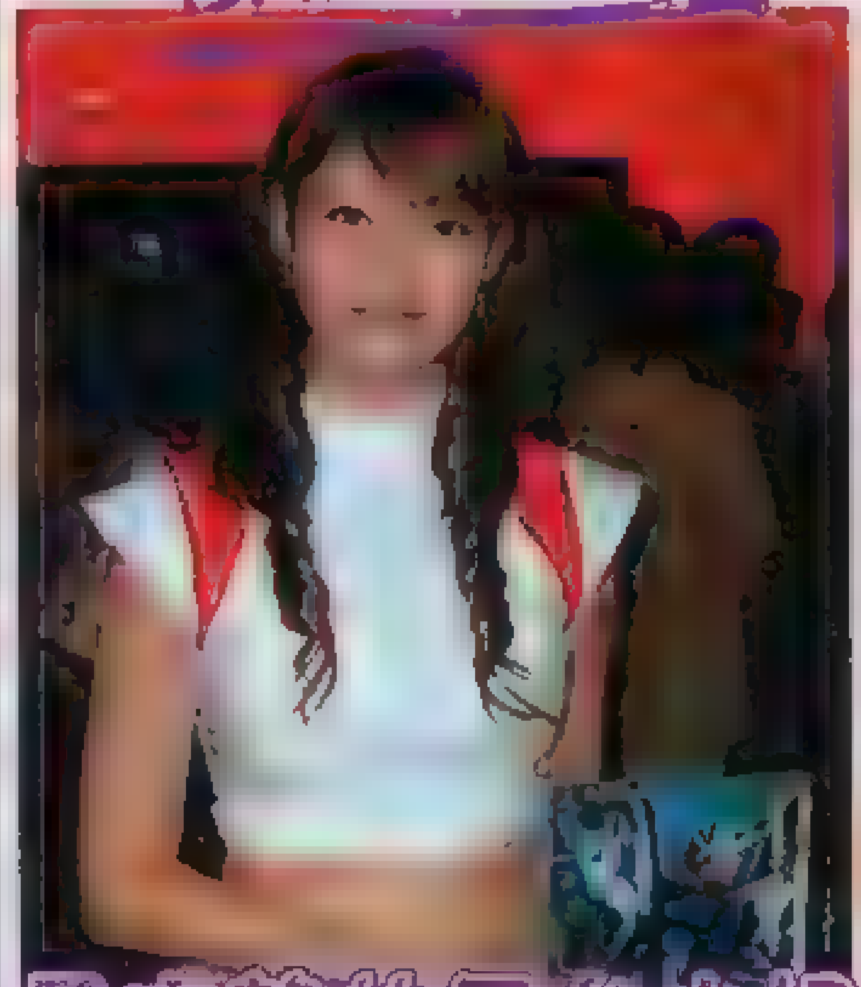
ATLUS小姐



最难以接近的展台小姐！

说实在的，Atuls的SHOW GIRL在长相和身材方面都还不错 红白相间的无袖短装加迷你裙的装束虽说不算太有特色，但还是比较显眼的。不过Atuls对待观众并不友好的态度让人对Atuls小姐的印象也大打折扣。所有的观众都不得在Atuls展区拍照，媒体可以到受付处领取拍摄许可证，一张许可证只能拍一张照，而且只能拍展台小姐，实在让人匪夷所思。所以Atuls小姐我们只拍到三个，好处是没有了左挑右选的麻烦。

BANDAI小姐



最文静的展台小姐！

一身“高达白”的Bandai小姐并没有给人留下太深刻的印象，总体感觉她们都很文静，拍照时大都笑不露齿，也不怎么爱摆POSE。可能就是因为这一点，很少见人与Bandai小姐合影。

CAPCOM小姐

Capcom小姐的服装极具特色，很像是《恶魔猎人》中Q-BEE的造型，而且衣服上的黄圈圈与Capcom展台的风格也十分切合，让人过目难忘。Capcom小姐数量不多，但大多面容姣好，笑容迷人，只是一般只在试玩区的围栏内才接受拍照，不过倒是没有影响摄影师们的热情。Capcom还有一种穿红圈衣服的小姐，她们一般是EVENT活动的主持人。

摄影 多边形、胜负师 [illegible]实

www.plumbook.cn

EA小姐

“容易被忽视”并不是指EA小姐有什么地方让人很不满意，而是因为无论是EA展台前《星球大战》COSPLAY，还是内部花了很多心思的陈设，都太容易吸引观众的目光了，并不夸张的服装自然也不能为EA小姐加分，为《星战》COS按下快门的观众绝对要比拍EA SHOW GIRL的多上十倍。（右边这位EA小姐靠墙的这个POSE实在是很专业啊！）

HUDSON小姐

Hudson属于Konami联合展台的一部分，不过因为Hudson小姐与Konami和元气小姐有着完全不同的特色，就单独说一下吧。Hudson小姐的服装以LOGO的蓝色为主色调，使用了多种材质搭配，感觉较为华丽。另一个比较深的印象是Hudson小姐都比较热情，无论是配发宣传品，还是摆POSE拍照，都很主动，人气自然不俗。

GENKI小姐

元气展台与Hudson展台一样都属于Konami联合展台的一部分，不过因为元气小姐与Konami小姐有着比较大的差别，所以就不归为一组了。元气小姐的服装有两种，黄白裙装的小姐较多，而黄黑色调的古风装束是《风云幕末传》的宣传小姐，她们会陪玩家一同试玩，还是比较亲切的。虽然元气展台设计下了一番功夫，无奈四面楚歌，强手林立，元气小姐人数又不少，所以显得颇为清闲。

KOEI小姐

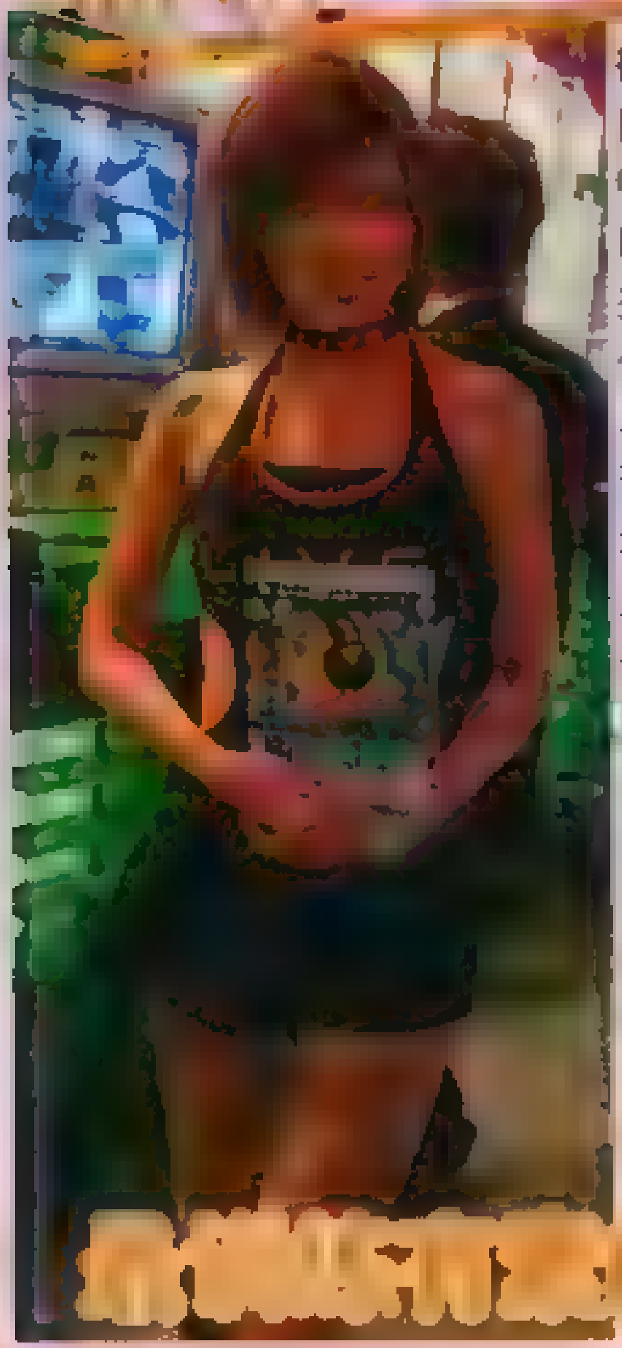
光荣小姐的吊带连衣裙设计上比较普通 没什么亮点，而SHOW GIRL数量也不多，想了半天也想不出一个可以总括光荣小姐特点的词来。不过左边这位小姐颇为上镜，（这应该不是她最上镜的一张照片）与她拍照合影的观众倒也不少哦。

KONAMI小姐

Konami小姐让人印象最深的恐怕就是纷繁的服装款式了，在展会上力推的每一部作品都有相应的展台小姐服装，《摔角玫瑰》、棒球、足球、《MGS3》、《激情赛车》各对应一种服装，再加上受付处的前台小姐，总共有6种（顺序为从左自右）。红色摔角服、运动服、红色迷彩装、白衣吊裤装……虽说种类多，但特色鲜明，还是比较好识别的。

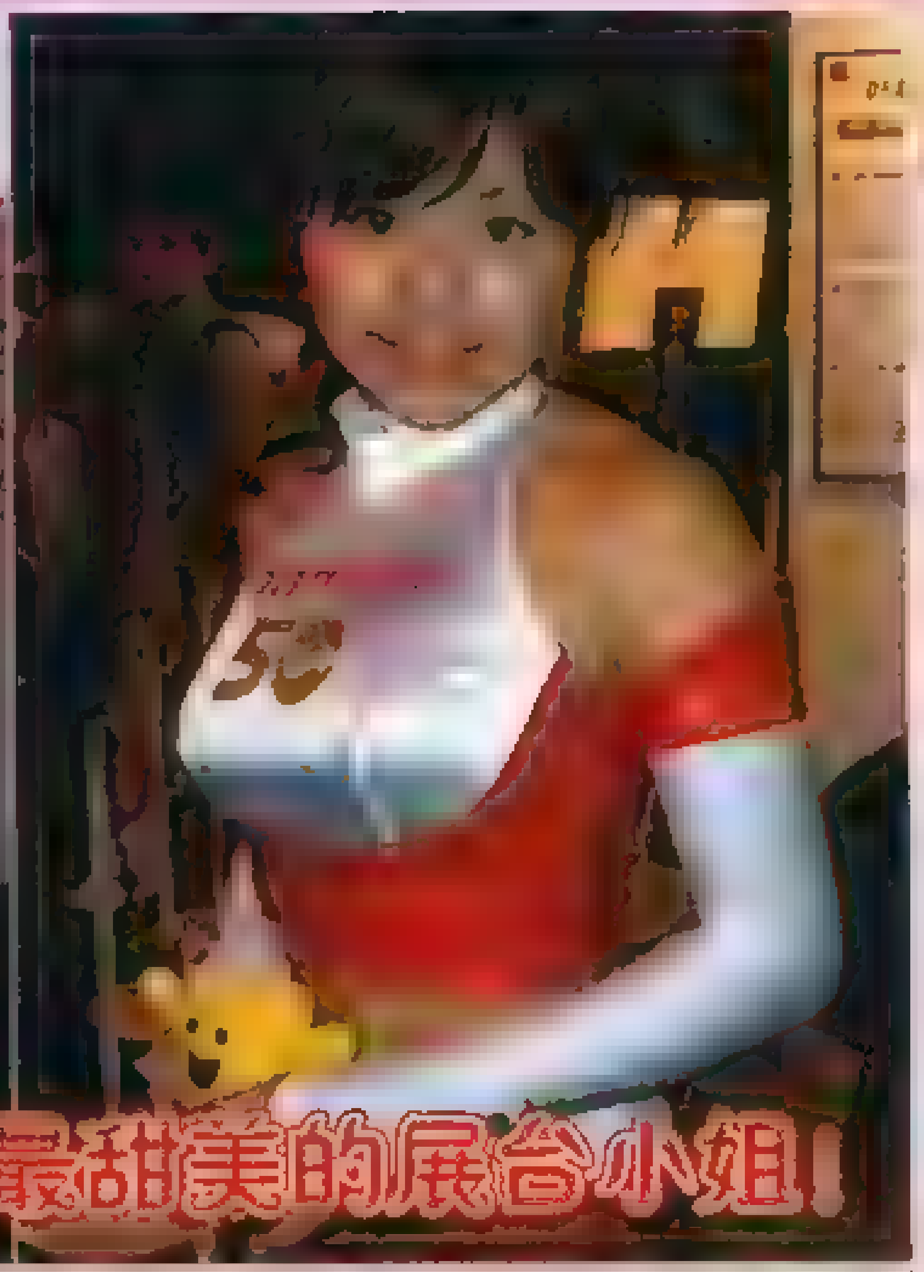
PLUM&3DM STM
www.plumbook.cn

MICROSOFT小姐



微软小姐那两套不同风格的SHOW GIRL服装感觉非常眼熟，两组人马加起来的数量上应该是仅次于SCE的。微软小姐大都有展会经验，不少人可以熟练地调试Xbox。可能是怕影响展台工作，微软规定只允许每半小时的[illegible]分之间才能给SHOW GIRL拍照，所以SHOW GIRL在非照相时段谢绝拍照的功夫也十分娴熟，的确是训练有素啊！

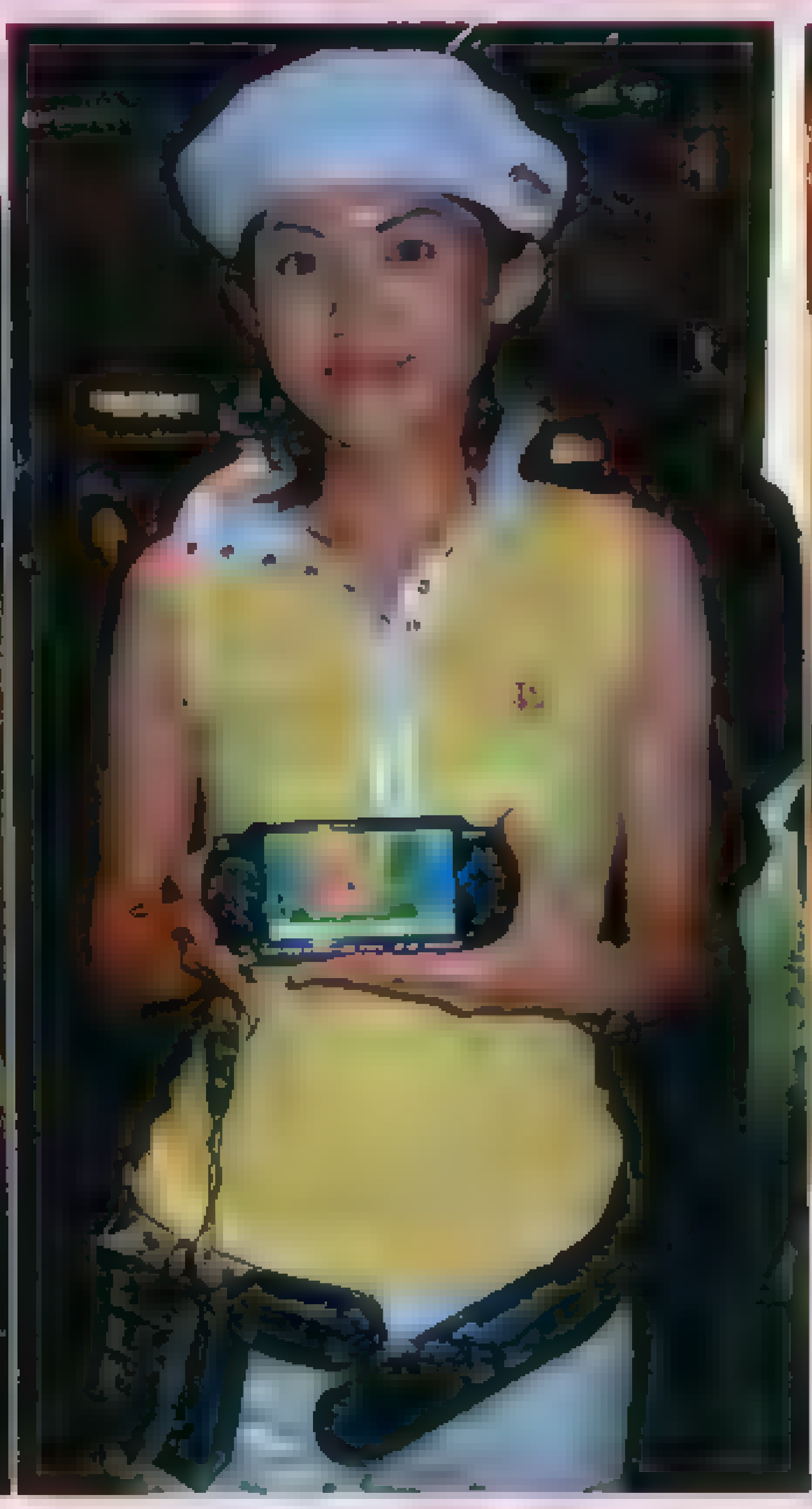
NAMCO小姐

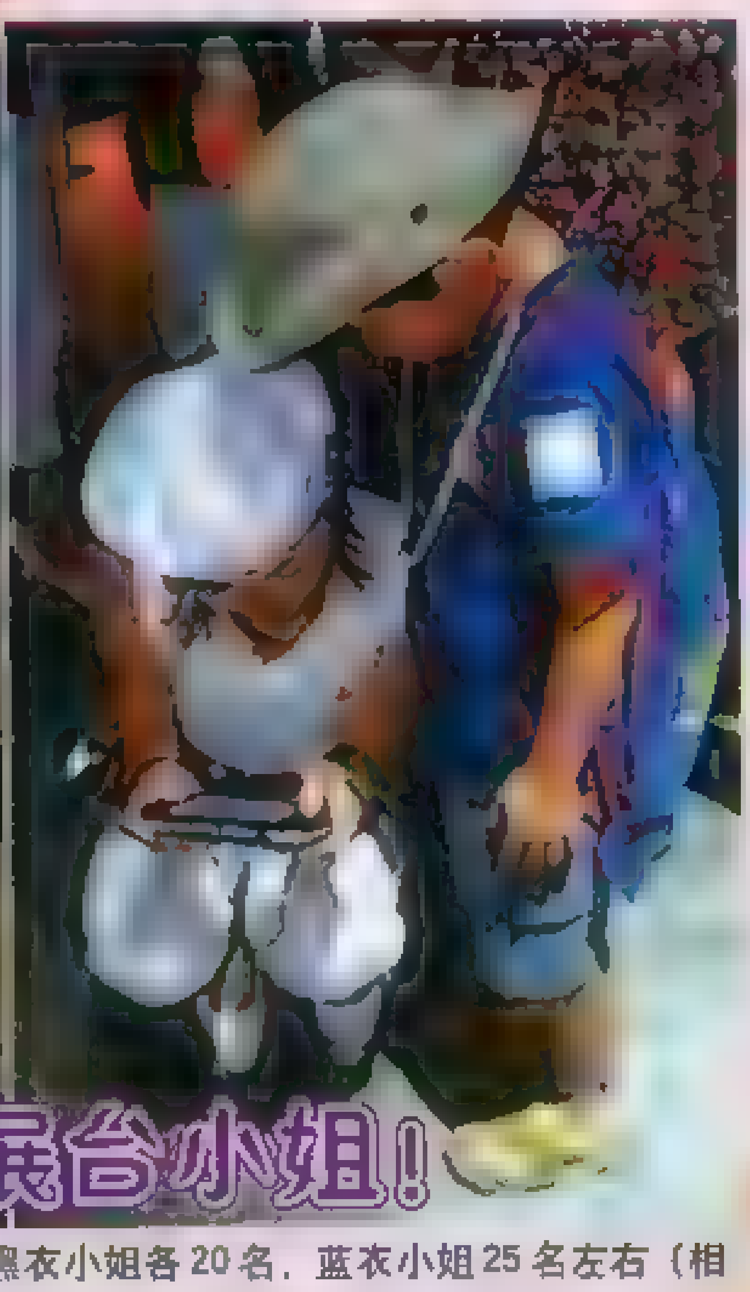


笑容最甜美的展台小姐！

Namco小姐的平均素质比较高，而且很明显，大部分人经过专业训练，她们会以十分灿烂的笑容去面对观众或镜头。看到这么标准的SHOW GIRL式微笑自然会让人好感度大增。另外，Namco小姐的服装也很有Namco厂商的特色，色调明快，本厂和50周年的LOGO都很抢眼。尽管Namco小姐表现突出，但因为只允许媒体拍照，所以人气方面并不算太高。

SCE小姐

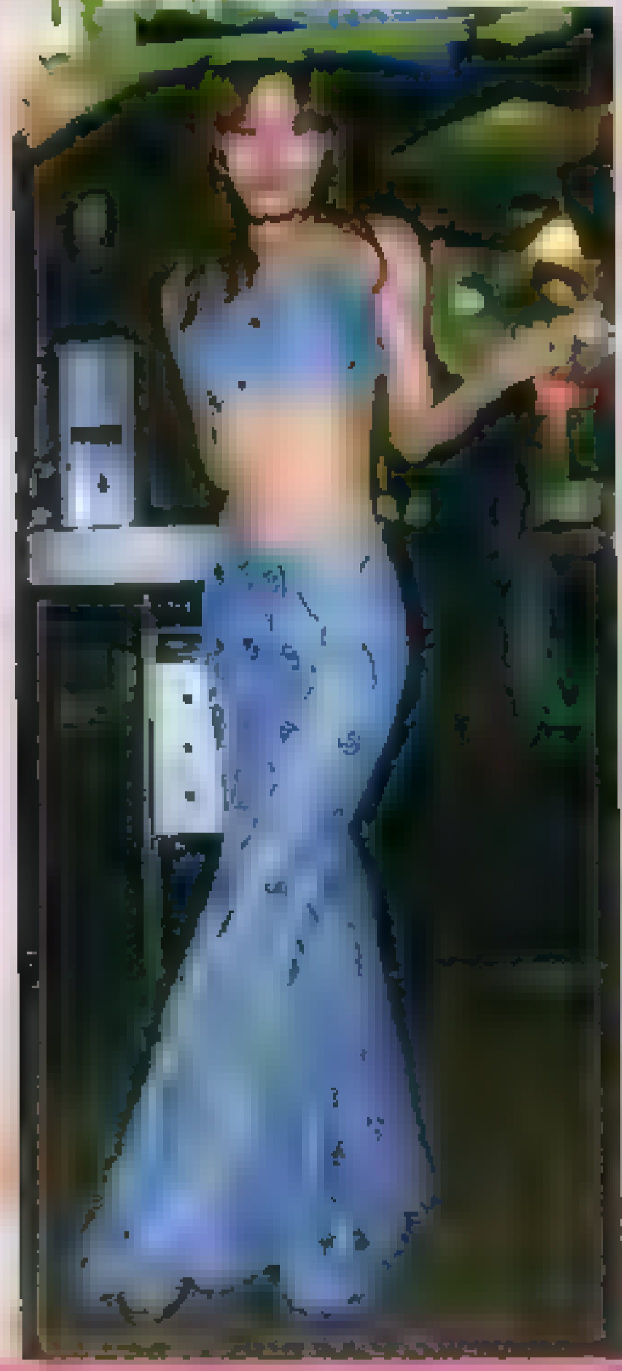




最具亲和力的展台小姐！

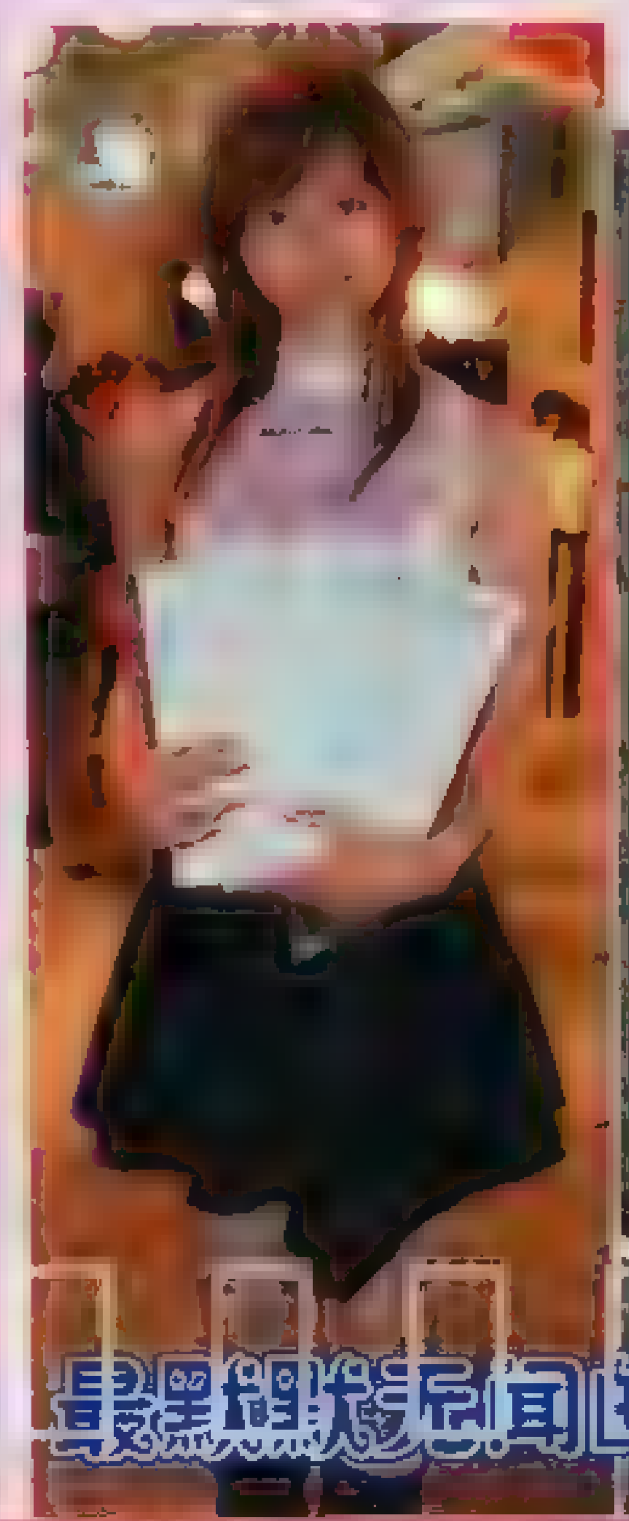
SCE展台小姐有两大特点，第一是人海战术，白衣、黄衣、黑衣小姐各20名，蓝衣小姐25名左右（相对来说蓝衣小姐更像工作人员）；第二就是PSP小姐的亲切可人。PSP小姐的服装采用了区别而又统一的风格，除了用来固定PSP的（防盗？）锁链有些扎眼外，整体感觉活泼健康。而白色贝雷帽上有一个印有试玩游戏LOGO的徽章，让人一目了然。PSP小姐的亲民绝招就是一对一地陪同观众试玩PSP，并对试玩者进行亲切地指点，极具互动性。能与PLMM一同玩时尚掌机，不正是很多玩家梦寐以求的吗？

NVIDIA小姐



NVIDIA生产的显卡非常有名，很多游戏在开发时都会用到。虽然NVIDIA展台没有什么大作试玩，不过NVIDIA小姐却是全场人气极高的SHOW GIRL，这主要归功于拔群的服装设计。一席点缀着亮片的淡紫色薄纱长裙，配合SHOW GIRL修长的体态，给人一种华贵典雅的感觉，与充满动感的游戏展会产生了鲜明的对比，反而更引人注意。因此，NVIDIA展台闪光不断。

SQUARE ENIX小姐



最默默无闻的展台小姐！

花姿体态
服装设计
亲和力
人气指数

可能SQUARE ENIX早就料到自己仅凭神秘的展台设计加几款万众瞩目的大作就必定爆棚，所以并没有聘请大量的SHOW GIRL，也没有为SHOW GIRL设计华丽惹眼的眩目服装。除了派发宣传资料，SE小姐绝不会刻意抢镜，默默无闻的辛勤工作可能更能突显她们的职业素养。相比之下，SE展台几组专业的COSPLAY要比展台小姐更抢眼。

www.plumbook.cn

SEGA SAMMY小姐

容姿体态	★★☆
服装设计	★★☆
亲和力	★★★☆
人气指数	★★

如果不是那条围巾的点缀作用，那么服装方面就显得平庸了些，SEGA小姐与SAMMY小姐只是以颜色区分，倒是前台和世嘉拉力小姐的装扮更有特点。SEGA与SAMMY合并在即，此次联合展台颇为巨大 但SEGA SAMMY小姐的数量却不成正比，这使展台小姐们总是忙得不可开交。不过累归累，一有镜头对准她们，她们依然会摆好POSE，展开笑容去应对 职业精神令人钦佩。

SNK 小姐给人的第一印象是朴实无华 这可能要“归功”于那套即使穿上大街也不会觉得很特别的SHOW GIRL服装 除了那副银色的手套。当然，SNK在这次展会上没有大作支持 也使展台小姐表现得更为低调。虽然她们对观众十分友好 但人气不高也就情有可原了。

TAITO小姐

Taito小姐无疑是全场穿着最为大胆的展台小姐，衣着尺度已经到了可以接受的极限。服装设计者的“恶趣味”在一些细节上得到了充分的体现。这么性感的打扮当然能够吸引众人的目光和镜头咯，总会有摄影师在Taito展台周围绕圈圈。另外 Taito派发的宣传品是全场最大的扇子 看来用 清凉 二字形容Taito小姐再适合不过了。

TOMY小姐

一条白色连衣裙 在正面印上一个公司LOGO 这身朴素装扮的展台小姐来自于手握《火影忍者》游戏改编权的Tomy。能够朴素到让人记住其实要比华丽更困难，Tomy做到了! 不过人气方面就……聚集在展台周围的火影COS可能要能引起旁人的兴趣吧。

华义小姐

万万没有想到 主唱压轴大戏的竟然是来自台湾华义公司的展台小姐，华义主推的是《铁血三国志》等几款网游 别看展台内冷冷清清 但周围却总是人满为患 这是因为华义拥有平均素质最高的展台小姐。华义小姐一共只有四名，(还有一名COSPLAY) 二名黄衫小姐明艳动人 镜头感极强，牛仔帽的设计又为她们增添了几分俏皮，而为《童话》代言的“小兔子”鸭志田小姐更是日本新生代的女艺人，看来少而精战术颇为奏效。如果要评选最喧宾夺主的展台小姐，那华义同样首当其冲。

SHOW GIRL的微笑在闪光灯过后被轻柔地留在了一纸相片上，而她们定会成为TGS最优美的回忆。

www.plumbook.ca

EVENT人气大比拼

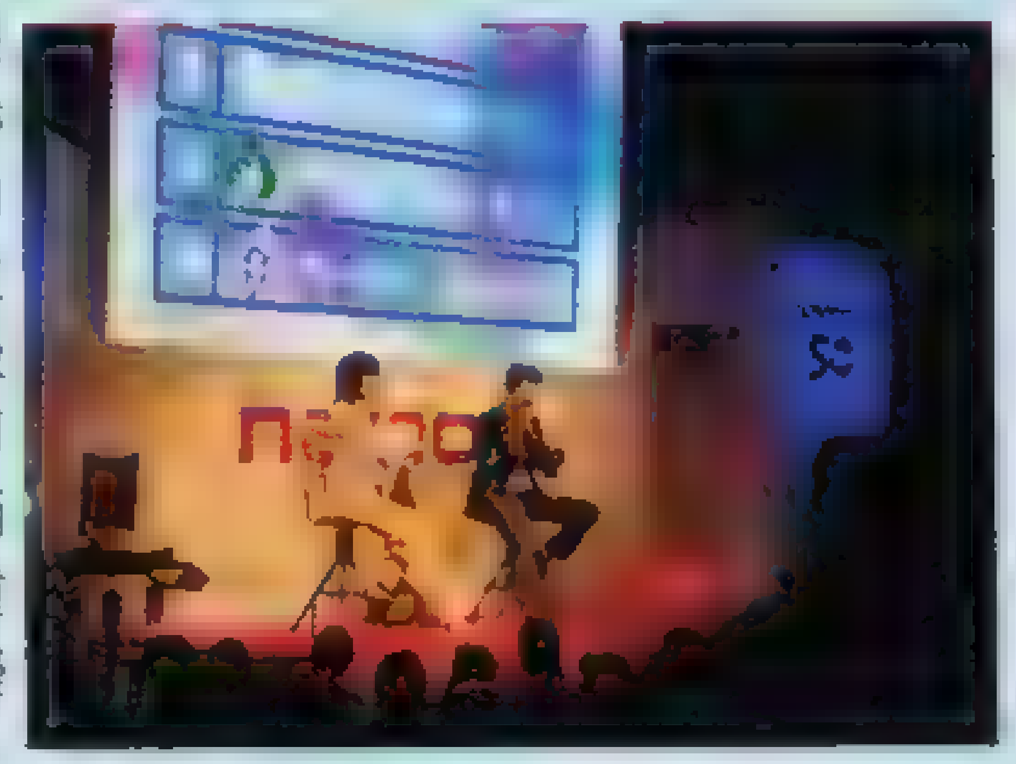
文 邪魔天使

每年的TGS都是这样，每个厂商都施展浑身解数来做宣传。而一些Event自然就成为了宣传的重要手段，每个厂商都根据自己游戏的特色开设了各具特色的活动——擅长格斗游戏的厂商举行格斗表演赛或格斗比赛；有的厂商叫来游戏制作人与玩家面对面地谈他所做的那款游戏，进行脱口秀；做恋爱文字类游戏的厂商请来声优助阵……此时的游戏厂商就像是菜市的菜贩一样，扯开喉咙吆喝着，大肆宣传自己的商品。不过在本次TGS展上就有一个公司非常大牌，摆足了明星架子，没有举行什么大的活动，这个游戏厂商就是史克威尔艾尼克斯！其实也没什么，它不过是专门设了四个房间提供《王国之心II》、《浪漫沙加 吟游者之歌》、《DQ VIII》、《FF VII AC》的试玩和试看，外面还有《凡人物语》、《王国之心 记忆之链》、《FF&DQ in 富豪街 特别版》、《钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔》等一系列作品罢了。算了，这样的头牌我们就暂且搁下，还是来看看其他厂商的Event吧！

Atlus

虽然Atlus的展台严格到极点（不准摄像，不准拍照，媒体也只能拍照，还要审查），但丝毫没有影响到它在东区的人气，那是因为Atlus的Event几乎全是请的声优到场助阵！《斯特拉的众神》、《梦幻骑士IV 回归》、《数码恶魔传说2》等游戏的主力声优不惜余力地为游戏造势。笔者有幸参加了《梦幻骑士IV 回归》和《数码恶魔传说2》数码恶魔的声优见面会。首先举行的是《梦幻骑士IV 回归》的声优脱口秀，到场的声优有为男主角配音的高桥广树（《网球王子》里菊丸英二、《影之心》男主角威尔的声优）以及园崎未惠、那须惠美两名女性声优。高桥广树一身花格子衬衫闪亮登场，其高亢宏亮的声音立刻引来了台下女性FANS的尖叫，倒是两名女性声优出场的时候没有引起什么轰动。三名声优分别发表了在《回归》中对自己所演绎的角色的看法，高桥充分发挥了他搞笑的本色，引得两名美女哈哈大笑。接下来就是声优与台下观众的互动活动，这也是Atlus最有吸引力的活动了。台上的3名声优分别与台下的观众一起划“锤子、石头、布”，胜利了的继续，平或失败就出局，最后胜利的人可以得到3名声优的签名板。《梦幻骑士》之后的声优见面会机就是《数码恶魔传说2》的了，这次请来的声优是绿川光、冬马由美、野岛健儿，三名一线声优的到场造立即成了交通堵塞的情况，并且有许多中年女性到场，看样子她们都是绿川的FANS。与之前的见面会一样，他们同样也讲述了配音时的感受，比较特殊的是野岛健儿，虽然他是主角萨弗的声优，但在前作中几乎是没有发声的，但他在见面会上表明在《DDS2》里就能听到他的声音了，届时我们又将听到“陆正太”的美声了（笑）。最后与《梦幻骑士》见面会一样，同样举行了声优与观众的划拳比赛，可惜笔者在第二轮就败下阵来，真是惋惜啊。其间发生了一段小插曲，由于Atlus的声优见面会太有人气了，旁边的Taito不得靠加大音量企图盖过声优们的美声，搞得众声优哭笑不得，但这丝毫没有减退玩家的热情，女性FANS照样尖叫……

Namco



在讲Namco的Event之前要先讲一件事，众所周知，像TGS这种游戏大展都是游戏厂商大力宣传的舞台，一般厂商都会派发一些媒体碟或游戏影像DVD来吸引观众。Namco这次送的DVD可以说全场最抢手的热山芋，里面送了5款游戏的影像，分别是《重生传说》、PS2版《仙乐传说》、《慢性死亡 铁拳 尼娜·威廉姆斯》、《皇牌空战5》、《铁拳5》，其内容之丰富、信息量之大、游戏的人气度都属顶级，所以这张派送碟总是全场第一个宣布配送完毕的。

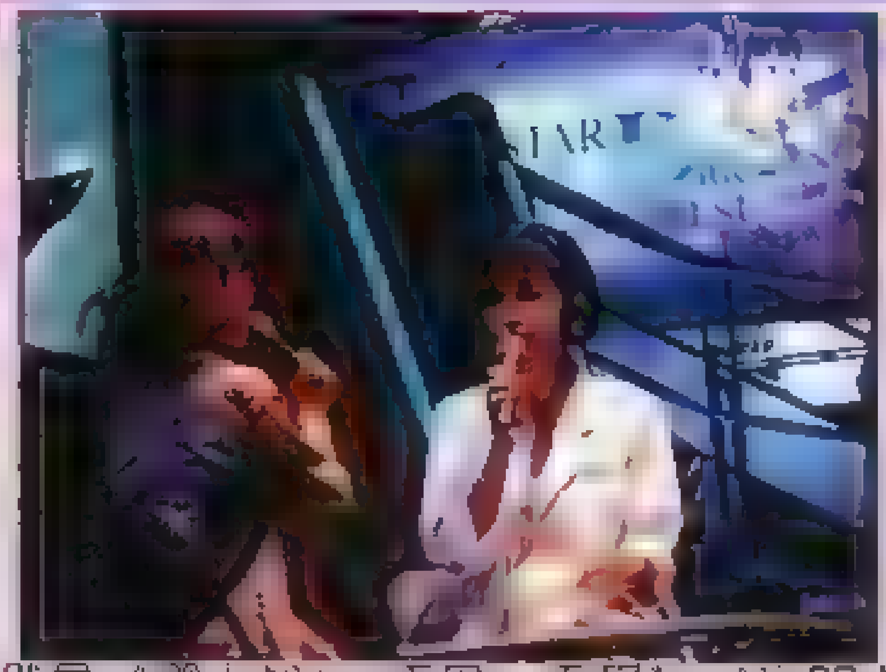
言归正传，我们再回到Event上。Namco这次举行的活动并不多，主题只有一个，那就是两作《传说》！25日是《仙乐传说》，26日是《重生传说》。这次的《传说》活动可以说是整个TGS展上耗时最长的，足足有2个小时，比起这个，那些只有30分钟的Event简直就是小巫见大巫。上台进行解说的自然是“《传说》系列”的制作人吉积信，其间举行了投票排名的问答比赛，像“最想让谁成为哥哥TOP10”、“印象最深刻的敌人”、“最喜欢的道具”等，其中TOP No.1的角色几乎都是《幻想传说》中的角色，而只有“最想让谁成为弟弟”这个排名由《仙乐传说》的吉尼亚斯拿走，这才打破了《幻想传说》的垄断局面。《传说》Event最具人气的就是各作声优的录像发言了。每一代《传说》的声优都通过录像向广大玩家问好。在《宿命》中为斯坦配音的关智一还说“可能在以后还会以某种形式再次与斯坦见面，请大家期待，当然，这只是传闻而已。”看来Namco又在打《传说》的主意了（^_^）。25日Namco请来了《仙乐》中为主角罗伊德配音的小西克幸、为柯莉特配音的水树奈奈、为库拉特斯配音的立木文彦，26日请来了《重生》中为迪崔配音的山口胜平、为主角维格配音的桧山修之、为马奥配音的渡边明乃。这些名声优们进行了现场的配音表演，现场配音节选的内容也是Skit的搞笑情节，声优们不时搞笑逗得观众哈哈大笑。在此说一件趣事，为库拉特斯配音的立木文彦说，在配音的时候他完全不知道库拉特斯的年龄有多大，当实际看到游戏画面后，发现库拉特斯这么年轻吓了一跳。另外，渡边明乃小姐也大爆猛料，说在录音时由于肚子饿，于是连肚子咕咕叫的声音也录进去了，所以那一段不得不重新录制……而桧山修之这家伙完全是“主角失格”！居然连自己配的角色的全名都记不住，令人不得不[illegible]一下。

Capcom

Capcom的展台很有特色，以黄色为基色，再加上Showgirl们那很有个性的打扮，于是吸引了许多玩家停步。相对于展台这么有特色，Capcom的Event就显得很传统了，一般都是请制作人上台进行脱口秀。《鬼泣3》、《红侠乔伊2》这些都有登场，不过《BH4》的三上真司没有到场有点遗憾，因此人气也很一般，但是这样的情况到了最后一天就得到了巨大的改善。Capcom为了宣传自己的新游戏《FIGHTING JAM》举行了一场现场对战比赛，Capcom在比赛前派发了参赛券，上面标有号码，抽到了就可以上台与几位嘉宾对战。说到这几名嘉宾，那就来头大了，其中有名声享誉海内外的梅原大吾。我们的GOUKI大人和胜负师大人也各去抽了一张，不过遗憾的是都没有抽到，失去了一次与世界级高手对决的机会……（算了，不说了，我已看到GOUKI那怨恨的眼光已经扫到我了。）

www.plumbook.cn

SEGA Sammy



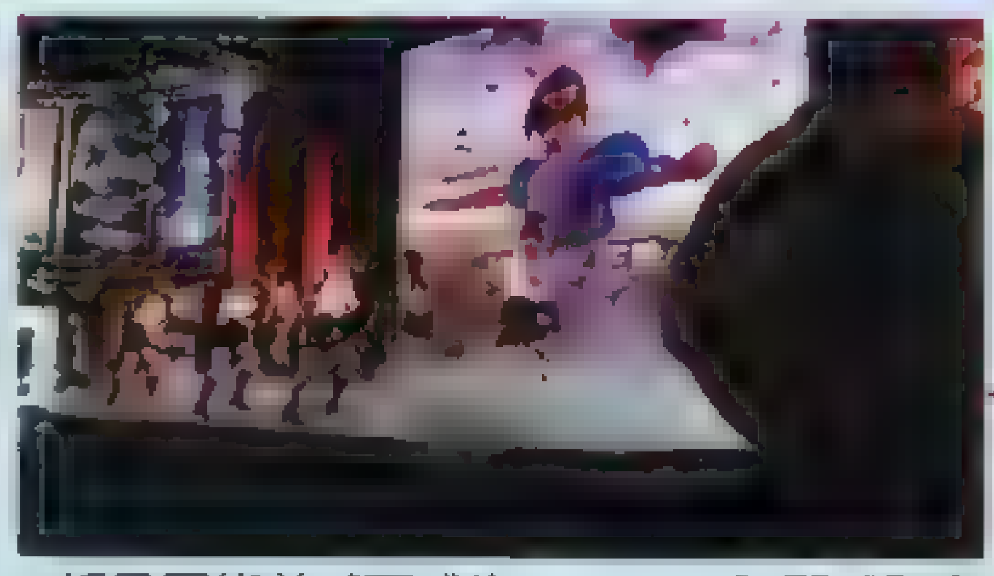
看了本期的展台介绍之后，大家应该对SEGA Sammy的展台有了一个大致印象了吧。这个3层的展台非常具有舞台效果，而SEGA SAMMY的Event也是相当多的，可以说整个TGS上Event最火爆的厂商就是SEGA Sammy了。而说到Event，SEGA Sammy最重要的自然是《樱大战Ⅴ 再见，吾爱》、《光明之泪》、《世嘉拉力2005》了。

《樱Ⅴ》的Event是“纽约华击团·星组”的初次登台，这也是对一般群众开放的第一天。配布券早早地就告罄，并且在派发配布券时出现了人群堵塞交通的情况，工作人员不得不用大喇叭指挥人群，场面非常热闹，也非常混乱。在Event开始后，首先登场的是我们熟悉的制作人广井王子和特别制作人大场规胜先生。首先他们随着《樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士》的影像讲述了开发这款游戏的原委，之后再谈到了《樱Ⅴ》。接下来最重要的内容出现了，五名《樱Ⅴ》中女性角色声优一齐登场！并演唱了游戏的主题曲，将Event推向了高潮，许多男性FANS在台下狂叫不已，引来了身边女友的强烈不满……（-_-b）第二天，除了广井和大场之外还请来了总导演寺田贵治，讲解了《樱Ⅴ》的系统。最后寺田死拉硬拽广井王子一定要摆出纽约华击团的POSE，引起玩家大笑不已。接下来就是让无数女性玩家疯狂的《光明之泪》的声优见面会，获得去年声优大赏的保志总一朗亲自到现场做SHOW，之前笔者亲眼目睹了配布券被一群疯狂的女性FANS一抢而空的壮观情景。活动中保志每向观众叫一声都会引来一阵花痴般的叫声。最后保志高歌一曲《光明之泪》的主题歌结束了活动。26日有一个Event不得不提，那就是井上喜久子的“给迷途的小羊爱的鞭子”的声优见面会。井上喜久子一身医生打扮出场，刚过完40岁生日的她更显成熟女性的魅力，而慕名而来的FANS全是男性，无一女性，再次造成了交通堵塞的情况……最后的《世嘉拉力2005》更是请来了日本人气乐队[H.]，很多路过SEGA Sammy展台的观众都停下了脚步加入到摇滚的热潮中，[H.]的一首《北斗神拳》的主题歌《夺回爱吧》将活动推向当日的最高潮，最后一曲动画版《VR战士》的主题歌《爱不够》为SEGA Sammy的TGS划上了一个完美的句号。

SCEI

作为本次参展战地面积最大的厂商，SCEI尽现王者的霸气。SCEI专门圈了一个巨大的椭圆形试玩区来宣传他们的PSP，里面可以进行试玩的游戏多达22款，巨大的吊式屏幕不停地播放PSP的广告。也许是因为SCEI提供试玩的游戏很多，完全能满足玩家的欲望，所以Event并不多，最大的也许就是冈本吉起关于《源氏》的解说了。冈本吉起不愧为搞笑大王，与他一起讲解的是一位能说一口流利日语的外国大叔，而操作也是由这位大叔来进行的。不过一试玩，冈本吉起的本性就完全暴露出来了，只要游戏中的源义经被打，冈本吉起就发出坏笑，并且开玩笑似的出言嘲笑，场面一时间倒还很活跃。不过冈本的笑声，真是……（-_ b）

Tecmo



如果说TGS上男性比例最高、最密集的地方是哪里，那Tecmo的展台绝对能告诉你最完美的答案。本次Tecmo的展台与微软展台一样，都位于东区，但微软与Temo相比就更像一个唱配角的，东区的主角绝对是Tecmo！本次Tecmo展区的Event都是围绕着《死或生 ultimate》和《影牢Ⅱ》来的。在演示《死或生 ultimate》时还有SHOW GIRL上台大跳热辣的舞蹈，将《死或生 ultimate》女性的魅力淋漓尽致地发挥了出来。不过Tecmo最具可看性的活动还是《忍者外传 1.1》版的原创BOSS比赛。该比赛请来了美国、加拿大、日本等国的各大高手共同挑战《忍者外传 1.1》中的新BOSS，这些高手都是第一次接触这些BOSS，所以很公平。比赛结果按分数排名，游戏中死一次减5万分，打中敌人就会加分，最后谁的分数多谁就取胜。

Square Enix

虽然刚才说了SE并没有开展什么大的活动，但并不是说它不搞活动。SE的活动都搞得并不大，最引人注意的就是SE的市场调查。一到SE展台工作人员就会热情地送上一份调查表和一支笔，上面写着对SE游戏的评价、玩家购买游戏的数量以及期待的游戏等，最下面一栏是写给SE的建议，笔者毫不犹豫地写上了“希望复刻《FF Ⅵ》”！可不要小看了这个调查活动，其规模丝毫不亚于其他展台的什么制作人脱口秀、声优见面会，一到SE展区你就会看到黑压压一片的玩家在低头认真填写调查表，填完后还有一个SE的挂牌送给玩家。另外，SE还有一个不是Event的Event。为什么这么说呢？那就是这个“Event”并没有主持人，主角就只有一个巨大屏幕。SE的演示屏可以说是全场最大的，每播放一段SE的新作都会聚集一大批玩家上前围观。这样一来就殃及到了SE旁边的EA，EA的展区完全被SE的玩家所占据，笔者经常看到EA的工作人员那无奈的苦笑。

邪魔天使点评

[illegible]

EDF&3DM-SM

www.plumbook.cn

MGS3 SURVIVAL EVENT亲历记

文 GOUKI

在大型的游戏展会上播放最新的《MGS》宣传影像，这已经成为了近年来Konami出展各种游戏展的惯例。不过专门为《MGS》设立一个展示专区并且展开一系列相应的活动，却只有《MGS3》在本次的TGS上“享受”到了——展会期间，每天的10点、11点、14点以及16点，《MGS3》的主舞台上总是被挤得水泄不通，在这里上演的“MGS3 SURVIVAL”吸引了大量的观众，也成为了TGS上大大小小的EVENT中难得一见的“连续剧”。

“MGS3 SURVIVAL”共分为THE PROLOUGE、THE SYSTEM、THE MAKING、THE APE四个部分。

THE PROLOUGE

▲小岛秀夫在谈话中着重提到“《MGS3》的开发工作进展得非常顺利，现在游戏的调试工作也已经结束了，正在进行一些新要素的追加工作，让《MGS3》的完成度更高！”

顾名思义，这个环节的作用就是“序幕”，主要目的是介绍《MGS3》以及“MGS3 SURVIVAL”整体的大致内容。在两位司仪热场之后，真正的主角，游戏的制作人小岛秀夫就从后台跑上来，大喝一声“多臭！”（“大家好”的意思）将现场的气氛推向高潮。早就听说小岛秀夫先生喜欢在工作之余唱卡啦OK，看起来卡拉OK还挺能练嗓子的。在一番寒暄之后，三人就进入正题，谈到了大家所关心的发售日的问题上。众所周知，《MGS3》的发售日已经被定为12月16日，不过小岛秀夫在会场上还是透露了一个秘密：原来12月16日是小岛秀夫母亲的生日，在这个特别的日子发售《MGS3》，无疑是具有不一般的纪念意义的。

《MGS3》主展台下方的玻璃柜里摆放着《MGS3》的限定版以及相关产品，小岛秀夫先生也对此进行了说明：游戏的普通版与限定版将同时发售，普通版定价6980日元，限定版定价为12800日元。限定版的内容包括一张特殊包装封面的游戏（由片头设计者凯尔·库柏亲自设计）、一张收录了珍贵的游戏试验用影像的DVD、1/144比例的SHAGOHOD涂装完成版、一本《MGS3》的原画集以及一本厚达400页，收录了《MGS3》开发过程的书。

在“THE PROLOUGE”的最后，还播放了小岛秀夫的好友，日本著名导演北村龙平的影像留言。北村龙平在大赞了一番小岛秀夫与《MGS3》之后，还不忘邀小岛秀夫在忙完工作之后去喝酒，引来场内观众的一片笑声。

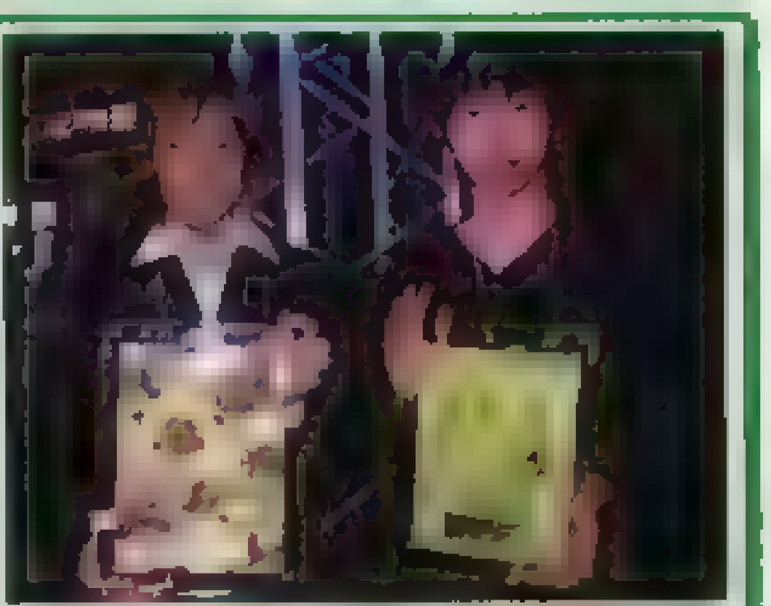
▲女司仪菊地由美小姐在现场显得相当活跃，而随着节目的继续，我们才了解到菊地由美小姐的照片也将出现在《MGS3》当中！具体是在……可以先透露一点线索，菊地由美小姐的照片被张贴在某件交通工具之内……

THE SYSTEM

▲毛利元贞在现场借助大屏幕的影像来实地解说CQC系统。

事实上，“MGS3 SURVIVAL”每天都会请来不同的特别嘉宾助兴。25日的“THE PROLOUGE”请来了Enterbrain的总裁滨村弘一先生，“THE SYSTEM”的嘉宾则是被越来越多的MGSer所熟悉的游戏军事指导毛利元贞先生，他为现场的观众详细讲解了CQC系统在实战中的运用。“THE SYSTEM”这个部分主要是针对游戏的系统进行讲解，除了我们所熟悉的迷彩系统与CQC系统之外，在会场上还首度公开了游戏的“治疗系统”，简而言之就是Snake在游戏中会受伤（并非损失HP那么简单），例如骨折、烧伤什么的，这就需要玩家有针对性地进行“包扎”或者是“固定”等治疗了。遗憾的是现场提供的试玩版中并没有相关的要素，只有等到正式版时才能探之一二了。

“THE SYSTEM”的另一个重要活动就是宣布此前在游戏的官方网站上进行的“迷彩征集”的优胜者。在不到2个月的时间里，“迷彩征集”活动从全世界的范围内共征集到了5482件作品，其中也不乏欧洲时装设计名家的手笔。而在现场，Konam也请到了两名当选的幸运儿，由小岛秀夫为他们颁发“纪念盾”。



▲设计了“香蕉人迷彩”的市川雅理与设计了“中彩小子迷彩”的中原悠太郎。对，你没有看错，“中彩小子迷彩”的主题就是那些一坨一坨的……

THE MAKING

一连三天的“THE MAKING”，到场的嘉宾都是游戏中的“动作捕捉演员”。由《MGS2》开始引入的“动作捕捉技术”在《MGS3》中愈发完善与成熟，赋予这些角色生命的真正的“幕后英雄”是动作捕捉演员们，请到他们来参加“THE MAKING”（制作特辑）这个环节，实在是再合适不过了。在《MGS2》的MAKING DVD中Gouki就认识了Snake的动作捕捉演员吉田瑞穗先生，因此当“THE MAKING”正式开始前，吉田瑞穗先生站在玩家群中观看最新的宣传片的时候，Gouki就一直在偷偷观察这个“Snake”——居然发现他在不断地跟着宣传片中的Snake做着CQC的动作，看起来是在为一会儿的“THE MAKING”做准备——果然，在“THE MAKING”开始之后，随着《MGS3》音乐的响起，吉田瑞穗先生就拿着手枪和匕首从后台“冲”了上来——动作与大屏幕上的Snake完全一样！这样的表演顿时激起了场内观众的一片欢呼，气氛达到了顶点！25日与吉田瑞穗先生一同登场的其他动作捕捉演员还有扮演THE BOSS的平田绘里子小姐和奥塞罗特的金泽大郎先生。扮演奥塞罗特的金泽大郎先生还特地在现场手持两把左轮枪演示了耍枪的特技，虽然只是很简单的几个动作，也依然获得了热烈的掌声。现场大屏幕上还播放了真正的“枪技表演者”在进行动作捕捉时的镜头，奥塞罗特在游戏中那神乎其技的枪技都来自于此。

THE APE

作为“MGS3 SURVIVAL”最后的一个部分，“THE APE”在正式公开之前始终都被蒙上一层神秘的面纱。当“THE APE”部分正式开始，菊地由美小姐说出“下面有请小岛秀夫先生”之后，从后台走上来的居然是《捉猴啦！》里可爱的比波猴！两位主持人同时大声惊呼“小岛秀夫先生去哪里了？”这时大屏幕上竟然出现了比波猴“绑架”小岛秀夫的镜头！两只比波猴将小岛秀夫“架”到了台上，这时小岛秀夫才公开了“THE APE”的“惊天大秘密”——比波猴将会出现在《MGS3》当中！——虽然在丛林中出现猴子这种动物不是什么很奇怪的事，但若出现顶着灯炮穿着短裤的比波猴，还真是一件匪夷所思的事情……《捉猴啦》的制作人太田先生也上台与小岛秀夫先生共同介绍这次的“猿蛇计划”，原来这次两款游戏的合作居然是从两边的制作组偶然在一起喝酒开始的……那么这个“比波猴模式”究竟该怎么玩呢？在现场Konami的工作人员也通过大屏幕实际演示了其中的一个任务——抓住丛林中的7只比波猴子，Snake要使用特殊的“捉猴枪”将比波猴打晕，再将其捕获。值得一提的是，当比波猴被捉住的时候的音效是与《捉猴啦》系列完全一样的，引来了观众的一片哄笑。当小岛秀夫被问及“这个模式是要通关之后才可以玩吗？”，小岛秀夫又卖了一个关子，他回答说“比波猴模式的出现条件是很特别的，并不需要通关之后才能玩，但玩家要触发特别的条件才行，至于是什么条件呢……”

在“THE APE”的最后，小岛秀夫先生也发表了“Snake的逆袭”之宣言！太田先生表示正在制作中的《捉猴啦！3》将肯定会出现Snake！真不知道《捉猴啦！3》里的Snake会是一副什么造型？

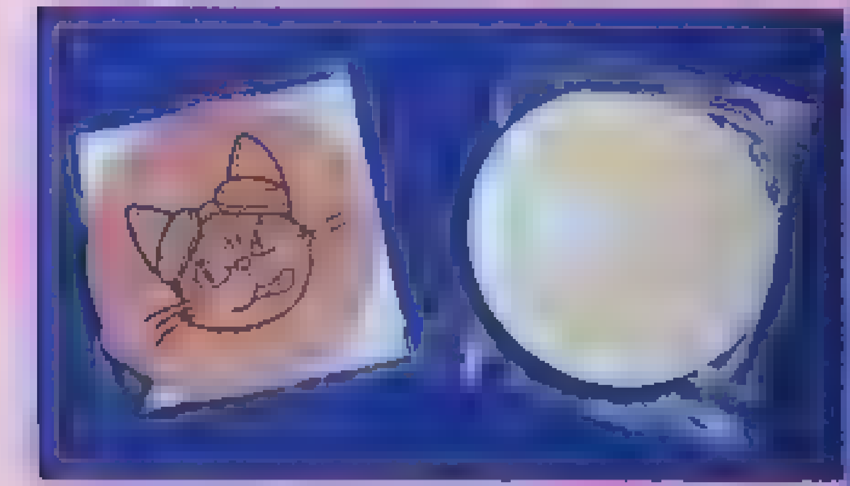
www.plumbook.cn

展台赠品 大比拼

[illegible]

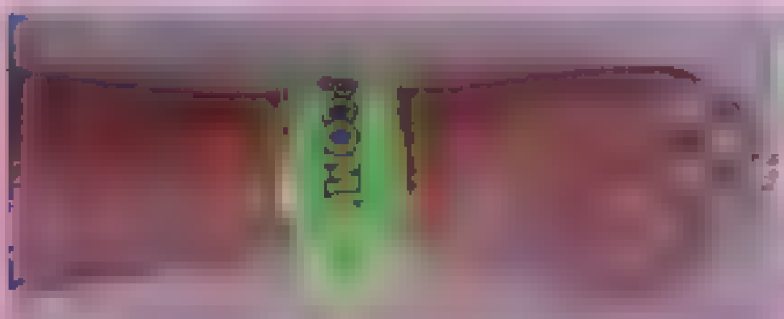
▲好精致的扎古Ⅱ模型啊——想必大家看到时都会这么以为吧？打开一看，除了上面两张卡片外，下面竟然是——便笺纸！不过盒子还是不错的，于是大家就"买椟还珠"了一回。

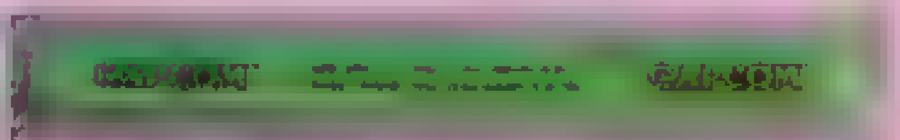
▲《王国之心》专用卡片两张。右边的《万圣节之夜》版索拉卡片只要在Square Enix展台试玩就可以拿到，不过左边《狮子王》辛巴卡片却是在Tomy的展台上拿到的。



▲这两个东西可是不折不扣、货真价实的日版茶杯垫。左边那个印着"豁雳酷炫猫"布林克斯图案的自然是SEGA Sammy赠送的了，而右边那个不用说——自然是我们可爱的Namco吃豆人了。

▲可爱《噗哟噗哟》纸巾一包！今年不愧是《噗哟噗哟》年啊！





◀▲只要在Capcom展台上试玩游戏，就可以获得这条夜光带。这条夜光带平时看上去就像是一根笔直的尺子，但只要往手上一搭，马上就能变成手带。

▲这两把扇子其实是一样的，一面是《王国之心Ⅱ》，一面是《王国之心 记忆之链》。为了拿这个扇子，大家往往要在《王国之心Ⅱ》试玩区排上半个小时队，然后看半个小时影像，再试玩十分钟。

▲Tecmo展台拿到的《零 红蝶》纸扇一把，说是纸扇，其实只是在一个圆纸板上挖了一个洞而已。不过仔细一看扇面才发现原来《零 红蝶》要出电影啦！

▲想当初《天外魔境》堪称与《FF》、《DQ》齐名，如今要出最新作品，Hudson不惜血本免费大派送。整个展会现场放眼望去，不是《激情赛车》手提袋，就是《天外魔境》手提袋。不过由于是纸制的，所以实用性要差那么一点点。

▲只要你经过Konami展台，那里的小姐一定会给你塞上这个超大的《激情赛车》手提袋。

◀TGS展上个人最喜爱的赠品。这是试玩《浪漫沙加 吟游者之歌》后得到的小礼品，附件的形状是吟游诗人手上的七弦琴，重300克，做工颇为精细。不过要想玩到游戏，不等上一两个小时是不可能的。

▶这个看上去很像老式唱片的东西是《MGS3》的单曲CD。其实里面装的只是一张正常大小的CD而已。

▲《潜龙谍影3 食蛇者》贴纸，到了展会的最后一天下午，Konami工作人员一把一把地往外"扔"，正好我们路过……

▲《最终幻想XI》的调查卡片，内附天野喜孝大师的原画卡片两张。某编曾将其误认为《前线任务在线》……

◀《KOF》十周年纪念挂饰。当初纱迦在SNK PLAYMORE展台蹲了大半天也没拿到，后来才知道要去手机游戏区试玩才能拿到。看来SNK PLAYMORE来年的工作重心就是MOBILE市场啊！

◀这是SEGA Sammy在展会上派发的背袋，只要经过展台就可以从小姐那里拿到。共有3种款式，正面分别是《光明之泪》、《樱大战Ⅴ》、《噗哟噗哟》。袋子虽然不大，但相当实用，背在身上一点不舒服的感觉也没有。而且图案绘制精美，实在是人见人爱，在展会开始后不到一个小时就全部送光了——连续三天都是如此哦！

▼Namco与Bandai合作的《机动战士高达 天马计划》海报。这次展会上派送的海报很少，再加上Banpresto没参展，这张海报显得弥足珍贵。

▲《摔角玫瑰》里众多娇美可人的MM吸引了大量男性玩家的目光，只要试玩《摔角玫瑰》就可以获赠《摔角玫瑰》海报。刚开始时试玩能拿两张海报，到后来海报供不应求，就变成一次只能拿一款了。

3DM-SM

www.plumbook.cn

东京攻略

9月22日 日本に到着する

由于需要从香港坐飞机前往日本，UCG一行人不得不在临晨5点就起来，背着自己的行李和各种采访用专业器材来到皇岗口岸办理出境手续，也许是时间太早的缘故，原本繁忙的海关关口却十分稀松，甚至连我们携带的各种器材都没有报关就放行过去了。不过这仅仅是出关手续，在乘坐去往香港国际机场的巴士的途中，还要经过香港海关办理香港入境的手续，然后在上飞机之前，还要办理香港出境手续……不过除了排队花了不少时间外，一切都还算顺利。

折腾了一上午，我们终于准时坐上了国泰航空公司的飞往日本东京的班机，这班在北京时间10点30分起飞的航班将经过4个小时的飞行于东京时间15点30分抵达成田机场（北京和东京之间有1个小时的时差，当北京14点30分的时候，东京时间是15点30分），除了我和GOUKI之外，其他同事还都是第一次坐这么长时间的飞机，不过比起去美国那13个小时几近煎熬的旅程，这次却十分轻松，4个小时的旅程被两部电影完全打发掉了，除了飞机上的午餐不那么可口外，其他一切都好。

成田机场之大超乎我的想象，飞机居然在跑道上滑行了半个多小时才抵达停机平台，等我们走下飞机的时候已经是下午4点多了（从这里开始的时间都将以东京时间为准），而在机场办理日本入境手续时，工作人员问我这次商务旅行（我们一行人办理的商务签证）目的，当我告诉他是为东京游戏展而来时，他便微笑着为我放行了，想起上次在洛杉矶入境的时候我提起E3时那个美国佬一脸丈二金刚摸不着头脑的表情，看来游戏这东西在日本真是深入人心。

▲电车で GO!

作为世界上交通最繁忙的城市之一，其发达便利的交通网是这个城市正常运转的有力保证。而这个交通网的主力，则是被称为“电车”的东东，（相信很多玩家都有玩过《电车で GO! 》这款游戏，只要你亲自乘坐过电车，就会发现这款游戏的拟真度之高）初到东京，定会被那蜘蛛网似的路线分布图吓傻，不过只要仔细分辨，会发现其实乘坐电车十分简单，那就是认准你所需要乘坐的电车线路的颜色，按照线路上所标识的各站的票价购买相应的车票，然后在车站上等待相应颜色的电车即可。而在同一条线路上也分“特急”、“快速”、“普通”和“各停”等不同车次，以我们经常搭乘的“京叶线”的从东京站到苏我站为例，“特急”只会停靠3站，“快速”则要停靠8站，“普通”则要停靠12站左右，“各停”则是逢站必停。分辨这些不同车次的办法除了看电车身上的标识之外，最好的办法就是看站台上的时间表，日本的电车十分准时，不同的车次会在不同的时间到达，而且绝不跳票，时间表分“平日（周一至周五）”和“休日（周末以及公共假日）”两种，要注意分辨。令人欣喜的是，地铁站里各处几乎都可以看到中文标识，对于来日本旅游的中国游客来说实在是太方便了。

[illegible]

在罗严塔尔的指引下，我们一行人推着数辆行李车在自动扶梯上来回数次之后（原来罗严也是路盲 -_-bbb）终于坐上了前往千叶的JR快速机场线，原本想看看沿路的风景，谁知由于太过疲劳，众人上车落座后纷纷入睡，然后在千叶站被迷迷糊糊地拖上京叶线的电车，总共经过一个半小时后，才抵达了终点——苏我站。走出车站步行5分钟，便来到了我们在日本的落脚点——苏我国际旅馆（Hotel Soga International），在旅馆里整理一番之后，已经是将近19点了，我和GOUKI还有胜负师都嚷嚷着要出去吃饭，而邪魔天使、SOUL和纱迦不知道在房间里磨蹭啥，于是在等待他们的时候便走进旅馆附近的一家中岛书店，这家规模不大的书店所涵盖的范围还挺全，游戏和漫画类书籍占了整整一半的面积，其中游戏类书籍中各种各样的攻略本是绝对主打，随便一个什么游戏都可以找到辞典那么厚的攻略本，而各种漫画书则满满地堆了好几个书架，每本书都被很仔细地用很薄的胶纸密封好，如果不购买的话是无法偷窥的，多边形还在这家书店里发现了极为珍贵的《哆啦A梦》专门志的创刊号，包含有从未发表的漫画册和一张内容丰富的DVD，才500日元！（不过因为大家急着去吃饭，多边形才暂时搁下，谁知就这么错过了这本“哆啦A梦FAN”必备的宝典，大速喊大后悔啊！）书店的另外一部分则是各种小说和杂志，原本想买两本足球杂志来看看，谁知最有名的日本《足球周刊》介绍的全部是日本球员和球队的情况，仅有的两本介绍欧洲足球的画册内容却也早已过时，顿时没了兴趣。

▲中岛书店，看到书店里小编的身影了吗？

终于等来了“梳妆打扮”后的邪魔等人，大家便走出书店找饭馆。苏我这个地区十分小巧玲珑，对照地图半天也没看到什么美味的餐馆，于是对一家派青哥店旁边的“烧肉三千里”发生了兴趣，一行人便涌进这家不足100平方的小店，找了两个桌台便坐了下去，一拿起菜单便开始犯愁，别看上面的片假名都认识，但是读出来却不知道是哪路蟠桃，例如首页上的“ユッケビビンバ”，除了“ユッケ”知道是洋葱之外，这个“ビビンバ”就完全不知所谓了，没办法众人只好就自己熟悉的点，例如知道“カルビ”是牛肉便点了一份“カルビクッパ”，知道“うどん”是乌冬面便点了一份“ハマグリうどん”，只不过后来端上来的和原本想象中的都相去甚远，即使后悔也得硬着头皮咽下去，谁知入肚之后却发觉美味异常，也不知道是真好吃还是被饿了一天觉得什么都美味的缘故，总之大家对这东瀛第一餐印象极佳，于是就非常经验主义地给日本食品下了好吃的定论。惟一觉得些许不满的是分量偏少，一顿下来觉得还未觉够饱。

一天下来头一顿正餐吃得甚觉满意，埋单时却让胃有些隐隐作痛——8个人一顿吃了一万多日元，在国内可以抵上一个人一个月的伙食开销了，于是刚才“日本食品好吃”的定论被大打折扣，付账之后便匆匆离开。GOUKI和SOUL吵着要去柏青哥见见世面，众人也跟着去开开洋荤，一进门便被震耳欲聋的音响惊立在那里，很佩服那些五六十岁的老大爷还可以镇定自若地坐在那里玩，受不了巨大噪音的众人巡视了一番便离去。出门便觉得世界真是清净啊！

&3DM SM

▲烧肉三千里楼下就是一家派青哥店。

www.plumbook.cn

由于刚才未曾饱腹，众人便打算在附近走走，逛逛日本的小街顺便看看有什么美食还躲在市井深处，于是大家在一路上看到一家奔驰专卖店、数家清酒小馆、两家拉面小馆、一座露天棒球场和一间体育馆，然而最终大家居然走进了一家KFC！对，和多边形与GOUKI上次在美国一样，不远万里走进了一家满世界都能找到的快餐店，大家抱着比较国内国外KFC有何不同的想法开始研究菜单，然后点了一堆和国内看起来吃起来都不太一样的炸鸡食品大嚼特嚼。和美国一样，这种快餐店的规模都特别小，快餐本来就不是坐在那里细细品尝的，例如这家仅仅能容纳不足60人的小店比起国内动辄百余人同时进餐已不是新闻的KFC餐厅来说实在不值一提，但是他们却把这个作为本店最大特色贴在窗外最醒目的位置——“本店最大56人进餐可能”！也许像我们这样坐在店里吃炸鸡汉堡才是这里的异类吧，而且在这里有一个惊奇的发现，那就是这里的KFC饮料居然是和可口可乐合作的！撑饱每个人的肚子之后大家便向旅馆返回，在窗外电车站和睡梦的陪伴下结束了第一天的旅程。

▲真是奇怪的合作关系。

9月23日[illegible]绪[illegible]秋叶原[illegible]行[illegible]

按照计划，我们今天要到幕张MESSE——也就是后几天TGS的举办地去踩点，从苏我站出发，乘坐京叶线电车，只需4站便可以抵达海滨幕张站。日本电车售票都是自动售票机，在触摸屏上选好购票的数量以及金额，然后再塞入纸币或者硬币，售票机便会自动吐出所购车票，并且会自动找零，然后在入站口放入车票，检票机另一端吐出已经打孔的车票，记得这张车票需保存好，待到出站的时候还得给检票机检查，否则不能出站。如果买错了票或者中途换站导致票额不足怎么办呢？别担心，在每个出站口都有数台叫做“精算机”的东东，放入你的车票，它便会自动计算你还需补充多少金额，塞入相应的货币即可。请注意，上述这些过程都不会有人来监视，也就是说即使你不买车票也可以自由出入车站乘车，不过相信是没人会这么做的。

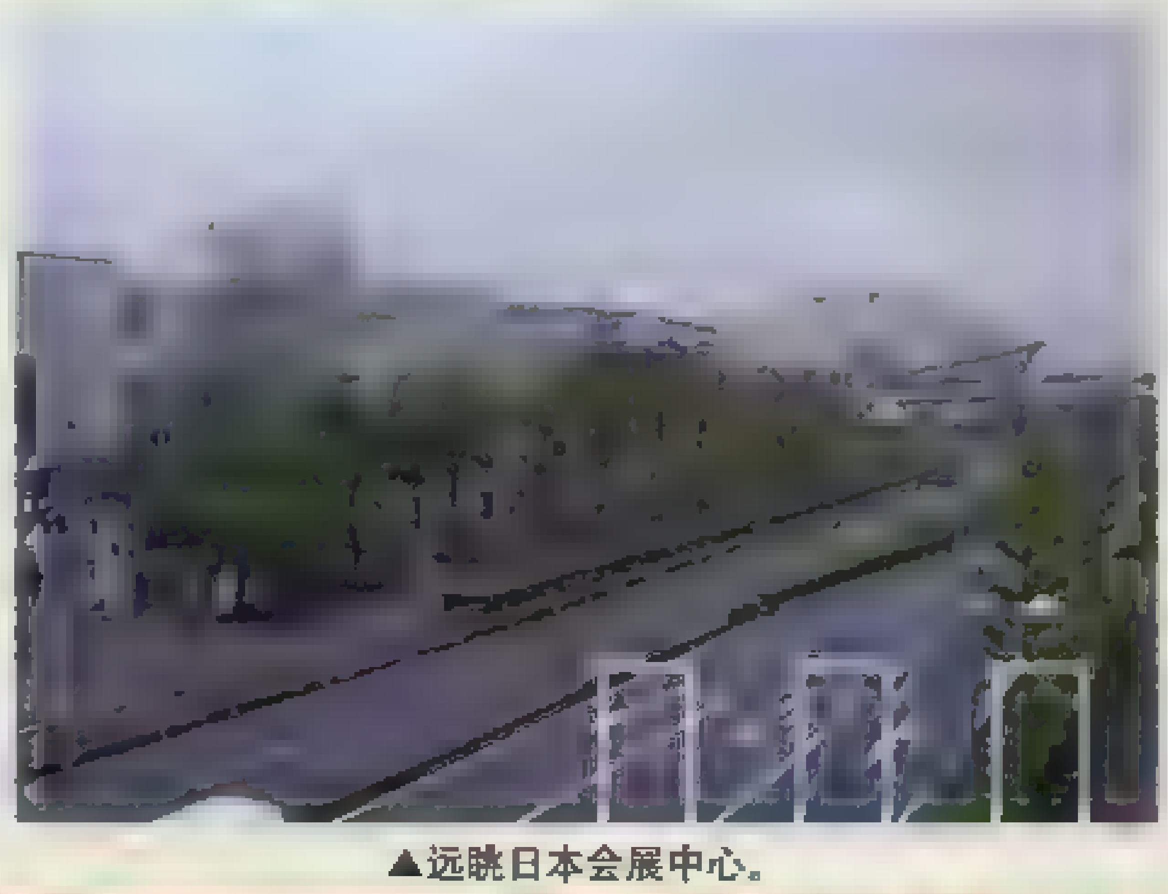
虽然今天是星期五，但由于今天是日本的秋分日，就是日本天皇祭祖的日子，属于日本全国假期，所以除了政府、交通和商业部门之外，全国都放大假（包括邮政部门哦，所以想在今天邮寄包裹是不可能啦），自然就没有领略日本著名的“电车人潮”，车上的人站得十分稀松，让多边形有机会仔细观察周围的众人，发现有如下四种（无论是站着还是坐着的）：1.睡觉，而且是上车就睡着，到站就醒，绝不会有坐过站的情况，这也算是日本人的绝技之一吧；2.看书，随时都可以从包里拿出一本手掌大小的书籍，也许是小说之类，借以消磨车上的时间；3.玩手机，也许是发短信、也许是玩手机游戏，反正其专注的神

▲井然有序的人流。

情让人还有些羡慕，不过值得注意的是，在日本的电车上是听不到手机铃声的，车厢内有明示：“上车后请将手机置于震动状态，靠近老弱病残孕坐席的请关闭手机。”这是日本法律明文规定的，怕手机铃声干扰他人以及避免手机辐射影响老人和孕妇；4.玩掌机的最少，而且大多是中学生以下的孩子，也许是GBA，也许是WSC，不过大多数孩子都会倒在妈妈的身边睡过去。而且车内包括很多公共场合是绝对看不到有人吸烟或者在路上叼着烟走的人，地铁站上有专门的吸烟区，烟鬼都会集中在那里过瘾。

电车抵达海滨幕张，随着人潮涌出车厢，走出车站的时候便在站内看到了东京游戏展的宣传海报。在行走的过程中总觉得有些别扭，不过怎么也想不出哪里别扭，一到自动扶梯便知道自己错在哪里了：日本是靠左行的，而习惯了靠右走的我们难怪一路老是和别人冲突，于是强行将自己的习惯改变过来，而自动扶梯上的一幕则让多边形有些震撼，早在国内就知道日本人非常讲秩序，可是当你看到繁忙的地铁站里所有人都自觉地站在扶梯左边而将右边留给有急事的人通过的时候，你不得不从心底里感到佩服，这种全民族自觉遵守和维护公共秩序的行为已经远远地超过了人文素质所能涵盖的范畴。

走出车站，步行10分钟，穿过一座人行天桥便来到了幕张MESSE，“MESSE”这个单词来自德文，原意是“展示自己货品的地方”，大概和我们汉语中的“集会”差不多，幕张MESSE的正式名称是日本会展中心，会场外面除了挂着TGS的海报之外，惟一能看出即将举办游戏展的便是一排SNK人物的立板海报，而且这是惟一一家在会场外做广告的电视游戏公司！由于是假期的缘故，会场外面冷冷清清，除了有几个工作人员在那里准备路牌之外，丝毫看不出明天这里即将举办全球最大的电玩展会。从楼梯走上二楼大堂，最醒目的就是大堂正中央一块TGS的装饰牌，不过一会儿，就看见一些工作人员把板凳啊地毯啊用拖车拖过来开始装饰，看来明天的TGS开幕仪式就是在这里举行了。5号门是专供给媒体的出入口，可是这时一边的媒体接待处却空无一人，想起上次在E3的这个时候就可以换取媒体采访证了，日本人办事还真是一板一眼。由于每个出入口都有工作人员把门，硬闯肯定不是办法，不过幸好把门的不是警卫，兴许可以碰碰运气？于是我们便理直气壮地向5号门走过去，坐在那里的一个戴无边眼镜的小伙子看见一行人浩浩荡荡杀过来，赶紧微笑着站起来点头示意，精通日语的邪魔天使遂告诉他说：“我们是大会的受邀媒体，我们是专程从中国赶来


▲远眺日本会展中心。

的，现在我们要进去采访，我们可以进去吗？”说是询问的口气，还未等无边眼镜回答，我和GOUKI就径直往里冲，无边眼镜大概是一时被这个阵势给唬住，只好说“请进，请进”，我们以为诡计得逞，心里一阵窃笑，谁知当大家正准备往场内迈进的时候，无边眼镜大概想起了什么，拦住最后进门的邪魔天使问：“请问我能看看你们的邀请函吗？”眼看情况有变，多边形赶紧指使GOUKI、SOUL和胜负师先往场内走，而自己和邪魔去应付无边眼镜，我故意掏出英文的邀请函，指望无边眼镜看不懂英文，谁知他虽然看不懂英文，但是上面标注的日期却是世界通用的阿拉伯数字，无边眼镜指着邀请函上面的“Sept.24”非常客气地对我们说：“对不起，你们明天才能进场，十分抱歉。”于是我们只能依依不舍地离开了正在准备中的会场，放弃了拍摄展会前期照片的计划。

由于无法进入会场内部，继续待在这里也没有什么意义，众人竟不约而同地提议去著名的电器街——秋叶原去逛逛，相信这也是所有旅日游客的必达之地。在这之前多边形跑到一旁的自动售货机买饮料，发现所有的饮料都只要120日元，仔细换算一下发现比上次在美国要便宜许多（上次在洛杉矶所有的饮料都是2美元），俯身去拿饮料的时候看到了一旁的垃圾桶，和美国一样，垃圾桶按照不同种类的垃圾仔细分开，不过美国是按可回收和不可回收来区分，而这里是按照玻璃瓶、铝罐、纸制品和其他来区分，多边形当时还觉得奇怪，垃圾桶放在售货机旁边，有谁是刚买了饮料就扔呢？后来经过罗严塔尔指点才明白，原来日本人的习惯是在自动售货机买了饮料后当场喝完随即将空瓶扔进垃圾桶，路上拿着饮料边走边喝的都是外国人，后来在路上真的很少看见垃圾桶，不过大街上依然整洁，看不到一片纸屑。

▲巨大的广告牌。

从海滨幕张到秋叶原，中间要在东京站转车，先乘坐京叶线到东京站，这里大概是全日本最繁忙的电车站了，从我们下车的京叶线要走400米才能达到去往秋叶原的山手线，一路上大概有数千人来回穿梭，可是大家都非常遵守秩序，完全看不到国内那种一拥而上互相推搡的情形。途中多边形看到了售卖传说中哆啦A梦人形烧的花车，以往只能靠想象来体会的如今竟然就出现在眼前，相信只有“哆啦A梦FANS”才能体会多边形现在的心情吧？毫不犹豫地买下了最大份的那款，只不过1000日元而已，不过买了之后多边形就有些后悔，这玩意儿是吃还是不吃呢？（众人流着口水说：“吃吧，吃吧……”）

从东京到秋叶原只有两站而已，交谈间差点坐过站，走出车站便被淹没在这世界最著名的电器街里，这里的店面大多都有中文标识，一些店内也有很多会说英语的店员，甚至有些店头上挂着醒目的中文横幅：“欢迎中国游客光临本店”或者“本店为免税店”。不过对于UCG小编来说最吸引人的可不是这些昂贵的电器，而是那些馋死人的游戏店啊！早在来之前就已经打听好了该扑向哪一家，一出秋叶原站，右手边就矗立着非常著名的“GAMERS”游戏产品专卖店，别看店面小，这可是有足足八层楼哦！直接坐电梯上到顶楼，第八层专门卖卡片游戏，并且有供给顾客现场比试的地方，不过这东西多边形就有些摸不着头绪了；第七层是专卖模型和手办的地方，这些做工精美的手办价格都不含糊，相信很多“高达FANS”们都有切

▲秋叶原街景。

肤之痛；第六层是专门卖一些游戏人物的服装，也可以作来COSPLAY用，多边形看中了一套悟空的道服，可惜大概是因为日本人身材矮小的缘故，居然连最大号多边形都穿不下（GOUKI：那是因为你太‘丰满’了—_—b）；第六层就是漫画书和小说的世界，这里的规模比起昨晚在旅馆旁的中岛书店可要大得多；第四层就来到了游戏专卖，各种游戏琳琅满目，不过最划算的是中古游戏柜台，只要仔细搜索，一定能找到性价比极高的产品，比如多边形就在这里只花了 3500 日元就买到了二手的 PS 版《潜龙谍影》限量版，当初发售的时候可是 9800 日元哦，虽说是二手，可是和全新的几乎没有区别，里面物品的包装都未曾拆开过，不知道原来的主人是不是因为买错了才当二手卖掉的，其他人也各自都有斩获，若不是因为时间有限，相信在这里还能淘到更多有价值的宝物；三层和二层是卖 CD 和 DVD 的楼层，三层主要是动漫和游戏的原声 CD，二层则是流行歌曲CD和电影DVD，最近刚刚发售的《星球大战三部曲》被摆在了最显眼的位置；一层是售卖各种新进商品的地方，各种游戏和动漫杂志都可以在这里买到，另外这家店还有地下一层，至于卖什么就不详说了……咳咳……

除了这家“GAMERS”之外，“SOFTMAP”也是非常有名的游戏专卖店，在这里除了TV GAME之外，还有 PC GAME 发卖，日本的 PC GAME 大多都是一些成人恋爱游戏，不过仍然可以看到例如《魔兽争霸Ⅲ》、《DOOM 3》等PC大作，多边形在这里买到了PC版的《最终幻想ⅩⅠ》，（回来之后被猫太‘强行’收购了T_T）；另外还有一家“TRADER”则是专门售卖中古游戏和主机的地方，这里可以找到原装的FC和卡带，当然价格就比一台PS2可要贵上几倍，多边形还在这里发现了大量美版主机和游戏，大概是从欧美进口过来的，价格比日版也要昂贵，例如日版的 SP 最新价格是 9800 日元，而一款美版红色的SP却开价14800日元，想起国内玩家可以日美兼收，真是要幸福许多。

除了这些商店之外，另一个秋叶原必去之地便是 SEGA 和 NAMCO 在这里设立的电玩堂了，NAMCO 在这里只有一家 AMUSEMENT，而 SEGA 则有 SEGA GIGA 和 SEGA WORLD 两家，不过想都逛到是不可能的，多边形、GOUKI 和胜负师只好选择了最近的一家 SEGA GIGA，而其他人则对街机不甚感冒，继续去其他店铺淘金去了。这家SEGA GIGA一共有六层，头两层全部是那种UFO抓娃娃机，100日元一次，从一般的娃娃到手办到一些奇奇怪怪的东西，看来这东西在日本还真是流行，往上走就是我们所熟悉的那种街机厅了，不过与国内所不同的是，每层都只摆放一种街机，例如二楼是 SEGA 和 NAMCO 共同开发的那款街机联网游戏，（请恕多边形忘记名字了）四楼是 SEGA 的那款《世界俱乐部冠军足球 2002～2003》，需要购买球星卡片组成自己的阵容来进行对战；五楼又是另一款根本没听说过的联机射击游戏；到了六楼才找到那种杂项的街机，例如《GUITY GEAR XX》、《噗哟噗哟》等等，而曾经大受欢迎的《VR 战士》只有孤零零的两台《VR 战士 4 最终调整版》放在那里，也没人玩，不过这倒便宜了 GOUKI 和胜负师两位，饶有兴致地坐上机台爽快了几把，100 日元一次也不算便宜哦，中途还有一位老兄过来和 GOUKI 对战，让我们很是紧张了一阵，谁知几个回合下来便暴露出菜鸟的本性，败了三局之后就再也不见踪影。

▲夜间的涩谷街头。

等到我们和纱迦等人在约定的地方碰面，天色已经渐晚，虽然大家都收获不少，但是肚子却一直受着委屈，于是便决定在秋叶原享受一顿具有纪念意义的晚饭，在“AKIHABARA DEPARTMENT”地下一层的“FOOD PLAZA”里，原本有一家“和食处小町”十分有名，谁知等我们按图索骥找到此处的时候却早已改换门庭，变成了另一家名为“仕立屋丼（丼字中间有一点，在日语里面念DON）”，不过看着颇为别致的装饰，大家还是坐下开始品尝这里的美食，“丼”在日语中的意思大概和我们的盖浇饭差不多，基本配料是饭加上油炸的鲜虾以及其他的辅料，例如多边形点的一份“海老天丼”，便是有油炸茄子配在里面，然后还有一片美味的鳗鱼，加上一点喷香的汤料，吃着鲜美的鲜虾，老板还送上了一碗海鲜豆腐汤，真是不可多得的美味佳肴啊！众人吃得十分满意，而且价格也十分公道，一共才花了 6000 多日元，算是经济实惠的一餐了！

9月24日—26日
TGSの人波に飲み込まれる

▲在会场内遇到了雪鹰姐姐。

经过了一天的调整，大家已经整装待发迎接从今天开始的东京电玩展，由于有着上次去E3的经验，多边形和GOUKI早就提醒大家要提前做好充分的休息，并且早饭一定要吃饱，因为在会场里面是别指望吃中饭的。这三天将是地狱般的三天！

24日是东京游戏展的媒体接待日，开馆的时间会比较早，所以我们一行人在 8 点就准时到达了会场，不过由于“PRESS PASS”（媒体通行证）要在 8 点半才开始发放，我们也只好利用这等待的时间打点装备，快到 8 点半的时候，已经有其他媒体的同行自觉地在接待台前排好了队伍，安安静静地等待换领媒体通行证。领到了媒体通行证之后，却又被告知展馆在 9 点 50 分才开放，不过在大堂里9点20分就要举行本届东京游戏展的开幕式，所以我们也不至于无事可作。开幕式非常简单，几位CESA的领导发言完毕之后便是剪彩仪式，总共20分钟就搞定收工。等收起摄像机三角架，那边5号厅入口已经排起了长长的人龙，待到9点50分，大家都

▲又见中裕司先生，手上是 E3 与他的合影还有签名。

按秩序陆续入场，TGS，我们来了！

根据前一天的安排，我们分为三个小组，各自向不同的目标进发，我和 GOUKI 两个 MGSer 自然直奔 Konami 展台而去，在大屏幕下架好摄像机准备拍摄最新的《潜龙谍影》预告片，而我们俩的眼睛却一直在周围巡视，期望像上次在 E3 一样能在围观的人群中看到小岛秀夫的身影，不过眼尖的我发现斯科特·多夫正在一旁溜达，赶紧跑过去打招呼，不过他油滑得很，问他这次是不是有新预告片，他回答“可能应该是有的吧，我也没看过”（你没看过才见鬼咧），问他小岛秀夫先生在哪里，他回答“我也不知道，好像在四处溜达吧”（后来得知他就是专门在外面晃悠来应付我们这样的记者的，以免记者跑到 Konami 后台去骚扰正在准备 Event 的小岛秀夫），不过当我们提出采访的要求时，他赶紧摆手说“Sorry，I’m busy.（我很忙）”就闪人了。不一会儿，全新的《MGS3》预告片正式上演了，这时才发觉周围已经聚集了不少的记者，气势磅礴的预告片之后，Konami今天的第一个Event——“MGS3 Survival 1”就开始了，漂亮的女主持伴随着激荡的音乐向大家问好，根据后来的资料得知，这位女主持名叫菊地由美，别看她外表和言语都是标准的日本人，可是她却是美国人，即将在由北村龙平导演执导的新《Godzilla》里担任女主角，而且大家还可以在《MGS3》里找到她的身影哦！至于具体位置嘛……还是让大家自己去寻找吧。（有关 Konami 展区详细报道，请参看杂志相关内文）Konami 的展区还将自己收购的 Hudson 和 Genki 也归在一起，各自也独具特色。

假使要把 Konami 展台所有的活动看完，估计 TGS 的三天都会耗在这里，由于多边形还担负着场内摄影的任务，等第一个Event结束后就让GOUKI留下继续拍摄剩下的活动，而自己抽身走向了其他厂商的展台。Konami 的右边是日本最大的电话公司NTT DoCoMo 的展台，其主打宣传自然是《最终幻想Ⅶ 危机之前》，不过也许是由于手机在日本非常普及的缘故，并没有多少人聚集在这个展台周围。在 NTT DoCoMo 的展台的后面，就是 Capcom 的展台了，这个展台应该是全场装饰最惹眼的展台了，许多荧黄色的环形灯围绕着整个展台，连Show Girls身上穿的服装也和展台的装饰相映成辉，在展台的大屏幕前，我们幸运地遇到了《鬼武者》和《罗马之影》的制作人稻船敬二先生，他是一名非常和善的人，对于我们拍照合影的要求一一应允，并且还回答了

▲稻船敬二先生的态度十分友善。

www.plumbook.cn

▲儿童区也接待了一万多名小观众。

我们不少问题，不过对于正式的采访还是礼貌地拒绝了，对此我们也能理解。比较奇怪的是，Capcom把《鬼泣3》和《红侠乔伊2》的试玩台放在展台的正面，而NGC的《生化危机4》却放在展区的后方，完全没有超大作应有的气势，这大概与任天堂没有参展有关。

在后来的两天里，多边形在胜负师的陪伴下，每天就端着三角架和奥林巴斯 8080 在会场里进行地毯式的搜索拍照，主要目标就是各大展台和漂亮的 SHOW GIRLS，（展台秀和 SHOW GIRL 大比拼请参看杂志内文相关内容）中间还遇到不少有趣的事情，例如Konami和 Capcom 还给我们配备了该展台的专用媒体拍摄证，只有持有这两个证件才能在该展台任意拍摄；而SEGA的展台是长度最长的展台，多边形无论在什么角度都无法拍摄到展台全貌，不过这个有二层楼的展台给多边形提供了从高处拍摄对面 Konami 展台绝好的角度；Square Enix的展台最为神秘，四个主打作品《王国之心II》、《浪漫沙加 吟游者之歌》、《勇者斗恶龙VIII》、《最终幻想VII 再临之子》被分成四个“小黑屋”（邪魔语），玩家须分别排队进入试玩或观看新影像，由于每批观众从进入观看新影像到试玩完毕至少要花半个小时的时间，所以这个展台每天都是人满为患，另一端的大屏幕也在不断放映新作动画，下方聚集的人群之多让工作人员不得不用绳子将他们圈起来以避免堵塞过道，不过和在 E3 一样，他们却不允许媒体拍摄，多边形只好退缩到隔壁 EA 的展台去拍照（后两天他们发现很多记者如法炮制，于是让 EA 的工作人员来帮忙阻止，当有记者想拍照时，会有 EA 的工作人员过来说‘对不起，请不要在我们展区拍摄他们的展台’）；EA的展台不是很吃香，虽然采用了和 E3 一样的豪华超宽屏幕来演示新作动画，不过像《星球大战》这样的游戏似乎更受老美追捧；而 SCE 的展台则是以 PSP 为主打，整个展区有四分之三的位置留给了这台被索尼寄予厚望的“新时代随身娱乐系统”，而且 PSP 的 SHOW GIRLS 阵容也是最强大的，足足有60位分别身着白、黑、黄色上衣的漂亮小姐会把PSP捧到你面前并陪伴你试玩，初步估计整个 SCE 展区光 SHOW GIRLS 就至少有 100 名，这还不包括其他女性工作人员，不愧是恐龙级的大企业啊；而 Namco 展台的 SHOW GIRL 是被胜负师誉为“最漂亮”的，整体素质远远凌驾于其他公司之上，胜负师还饶有兴趣地在《铁拳 5》的试玩台上小试身手，不过这次试玩在你连胜五场之后游戏就强行中止，避免一个人霸占

▲多么楚楚可怜啊！

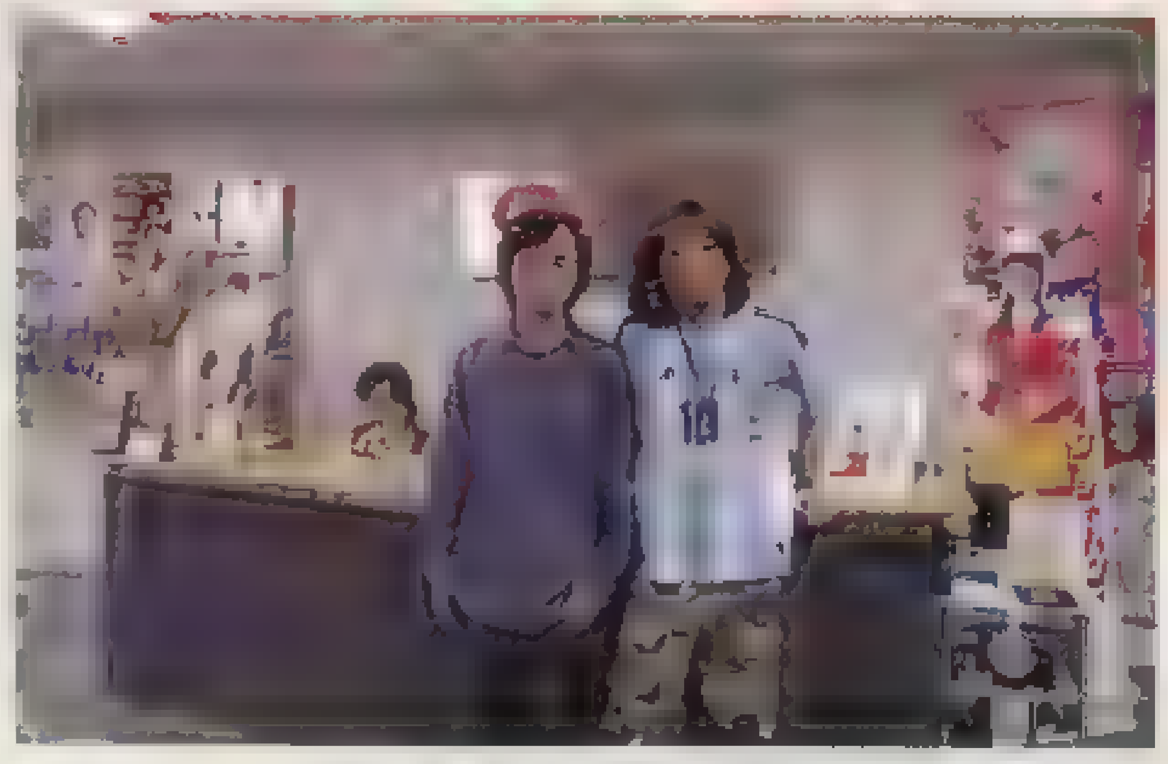
机台太久；在1、2、3号厅唱主角的自然是微软了，不过根据罗严塔尔仔细观察之后发现，除了展出的游戏更换了之外，微软的展台与去年几乎没有什么变化，甚至连SHOW GIRL们的服装与去年也一模一样，财大气粗的微软面对萎缩的日本市场也不想扔太多冤枉钱，除了正面《光环 2》试玩之外，聚集人气最多的就是背后的《死或生 Ultimate》了，新来负责影像的小编萨雷在这里的试玩台取得了辉煌的九连胜战绩，让日本人目瞪口呆，不过这个展区被允许拍照的时间很奇怪，每隔一个小时才能拍摄 10 分钟，这个古怪的规定害得多边形一天要往这里跑数次；隔壁的 Tecmo 与微软如出一辙，主打的依然是《死或生 Ultimate》，不过有几场该游戏的Event 倒是吸引了不少人群；Irem 和 Koei 的展台并列在一起，Irem把自己的展台打扮成《绝体绝命都市2》中断壁残垣的模样，而Koei则中规中矩，不声不响地用大屏幕宣传《决战 III》；Taito的展台只比SEGA短一些，不过最吸引人的地方是那些穿着最性感的 SHOW GIRLS，不少记者和观众的相机都去喂给这些全场最清凉的少女们了；Bandai 的展台做得像一个黑匣子一般，不过这是不少“动漫迷兼游戏迷”无法错过的展台，特别是那一段用 3D 动画重新制作的《圣斗士星矢》开场动画引得人群阵阵惊呼，不过除了 24 日的媒体接待日，后两天他们都不允许拍照；最让人气不打一处来的就是Atlus的展台了，大概是跟媒体有仇似的，对媒体拍照的要求极为苛刻，要拍照须提前向他们申请，换领到“拍摄许可证”之后只能选择一处拍照，要么是展台，要么是小姐，拍摄完毕之后不但收回了“拍摄许可证”，而且还不停地叮嘱道：“要使用所拍摄的照片请先交给我们审查。”真是拿它没办法；SNK今年的主题就是“《格斗之王》十周年”，特地重制的《格斗之王 94 RI BOUT》却有些无人喝彩的味道。

▲夜幕下的会展中心。

从 25 日开始就会有Cosplay的活动展开，给他们拍照也是要排队并经过允许才能进行，这些群众演员们的专业精神让多边形大为感动，特别是有一对扮演雅克和明智左马介的夫妇还带着孩子呢！不过这些 Cosplayer 们都不喜欢摄像机，所以我们只能用照片留下他们的倩影。在最后一天的时候，多边形和邪魔天使还随机采访了在场的许多观众，大家可以通过这些来自世界各地的观众来从另一个角度来感受这个规模宏大的游戏展会，详细内容可以参看光盘内的特别花絮。

三天的展会下来，每个小编都累得头重脚轻，由于很多游戏都要经过很长时间的排队才能试玩，对各人的脚力是极大的考验，我和GOUKI虽然有E3的前车之鉴，但是每天扛着十几斤的器材颠来跑去也让人吃不消，特别是在给SHOW GIRL们摄影时因为要追求不同的角度，时而站立，时而半蹲，时而跪地，似乎感觉这两只脚已经不属于自己了。不过只要能让读者满意，再累再辛苦也是值得的。由于每天都过得十分充实，三天的展会似乎一眨眼就过去了，最后一天离开展馆的时候大家都有些依依不舍。希望明年我们还能来到这个给留下我们无限怀念的游戏圣地。（根据后来官方发给我们的数据来看，本次游戏展总共接待了16096人，比去年足足多了10307人，可谓史上规模最大的东京游戏展。）

9月27日 UCG vs. FAMITSU



▲在《周刊ファミ通》编辑部。

在日本的最后一天，按照事先约定的时间，我们来到了《周刊ファミ通》编辑部所在地みかみビル（山上大厦），不过因为涉及商业机密，这里就不多说了，仅就我们参观的感想给读者们谈谈这家全球 TV GAME 第一刊。

位于东京都世田谷区的みかみビル一共有十层（不包括地下室），而Enterbrain总部就占据了其中九层（外加地下室，也就是十层），而隶属于Enterbrain集团的《周刊ファミ通》编辑部几乎贯穿了整个楼层，主力编辑部位于第五层，陪同我们参观的日方资产部部长今村吉修先生告诉我们，整个集团共有800多名员工，而《周刊ファミ通》编辑部就有 80 多名编辑，另外在其他楼层还有例如《ファミ通PS2》、《ファミ通Xbox》等杂志的编辑部，而《ファミ通 Wave DVD》的制作部门却在地下室（笑）。

今村吉修先生给我们出示了一份“2003 年度男性青年周刊购买调查表”，根据上面的数据显示，在去年各个年龄层的男性读者最常购买的游戏类杂志里，《周刊ファミ通》是无可匹敌的冠军，而在最常购买的杂志排名的前 10 名中，《周刊ファミ通》是惟一一本游戏类杂志！

在参观过程中，UCG 小编和日本小编进行了热烈的交流，由于有着共同的兴趣，双方的交谈一直是在非常愉快的状态下进行的。多边形继在E3偶遇《周刊ファミ通》编辑林克彦之后，又与他再次碰面，并诚挚地邀请他有机会来我们的编辑部做客……

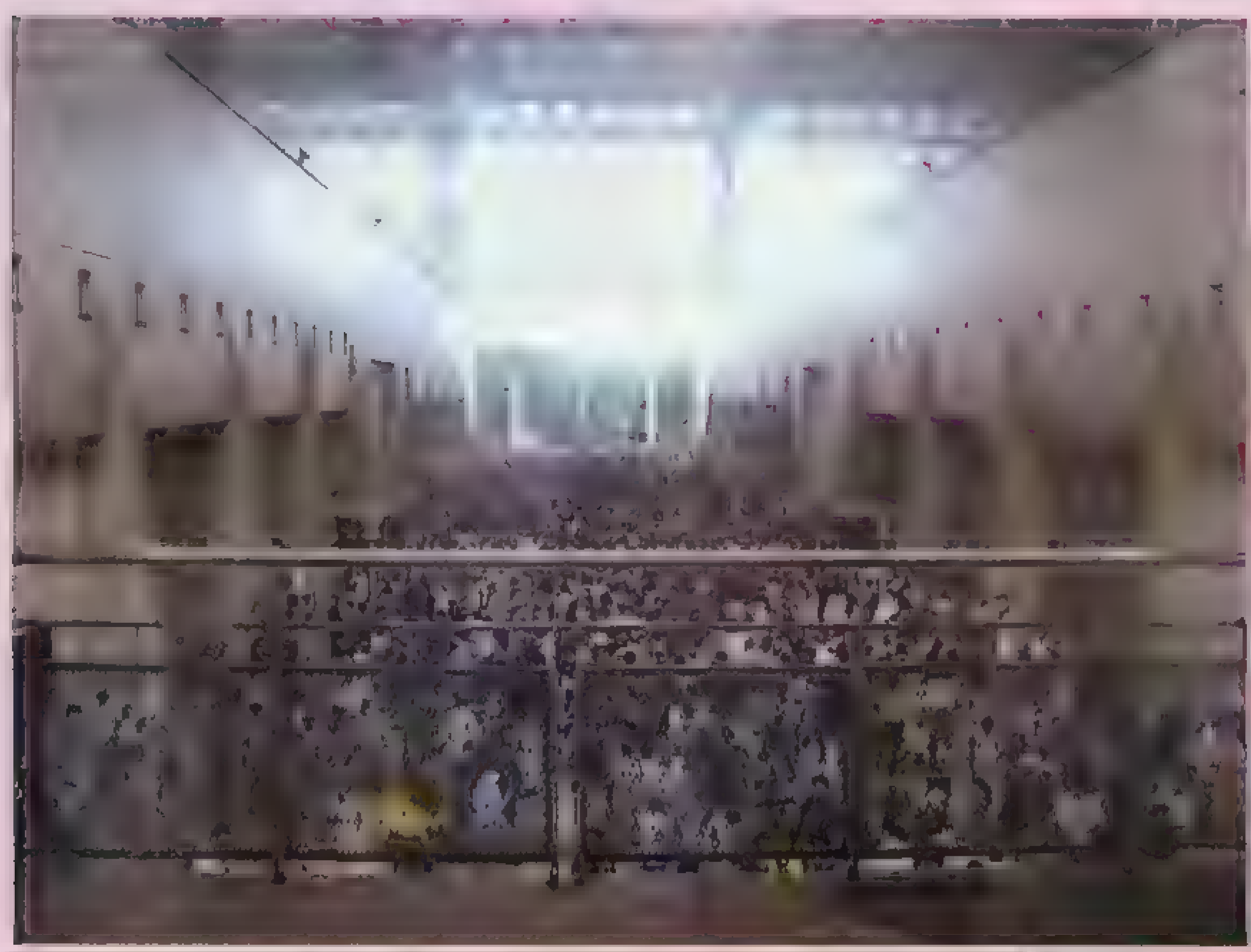
东京时间下午 5 点 10 分，UCG 小编坐上了回国的班机，四个小时过后飞机抵达香港，至此，《游戏机实用技术》TGS报道组的东京之行结束，而在各位读者享受国庆假期的时候，他们将会夜以继日地为玩家赶制本次 TGS 特辑合刊……

［在此特别感谢罗严塔尔同学和陈实同学在日本给予我们一行无私的帮助！］

▲与之有一面之缘的中村美玲小姐，借此怀念过去的 TGS 2004。

www.plumbook.cn

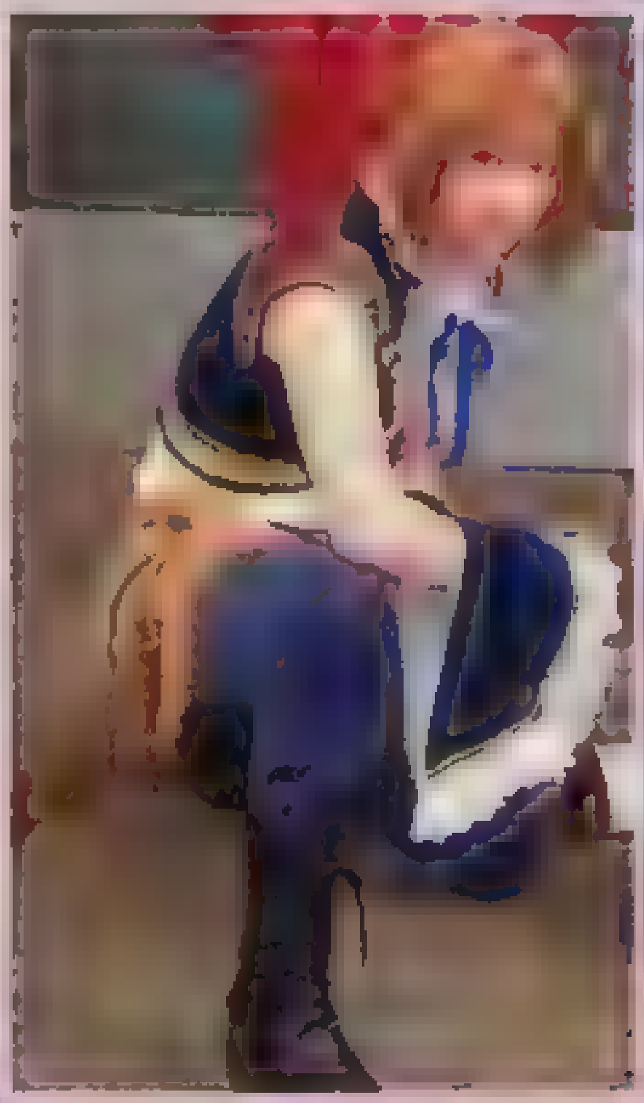
TGS 2004 COSPLAY SHOW



◀ 这就是这个世界上最大、最拥挤的COSPLAYER们的聚集地了！TGS的COSPLAY区就位于3号展厅与4号展厅之间，正是由于比较拥挤，在这里为COSPLAYER们拍照是要讲秩序的，比如要拍照就必须要排队，不能站到过道里拍照等等，要不然这里可真要乱成一锅粥了。

▼ 这次COSPLAY中极为引人注目的两位COSPLAYER，不论是表情，还是化妆，都那么到位，而且给人感觉也极为自然。(《FF XI》中的芙兰与巴尔福雷)

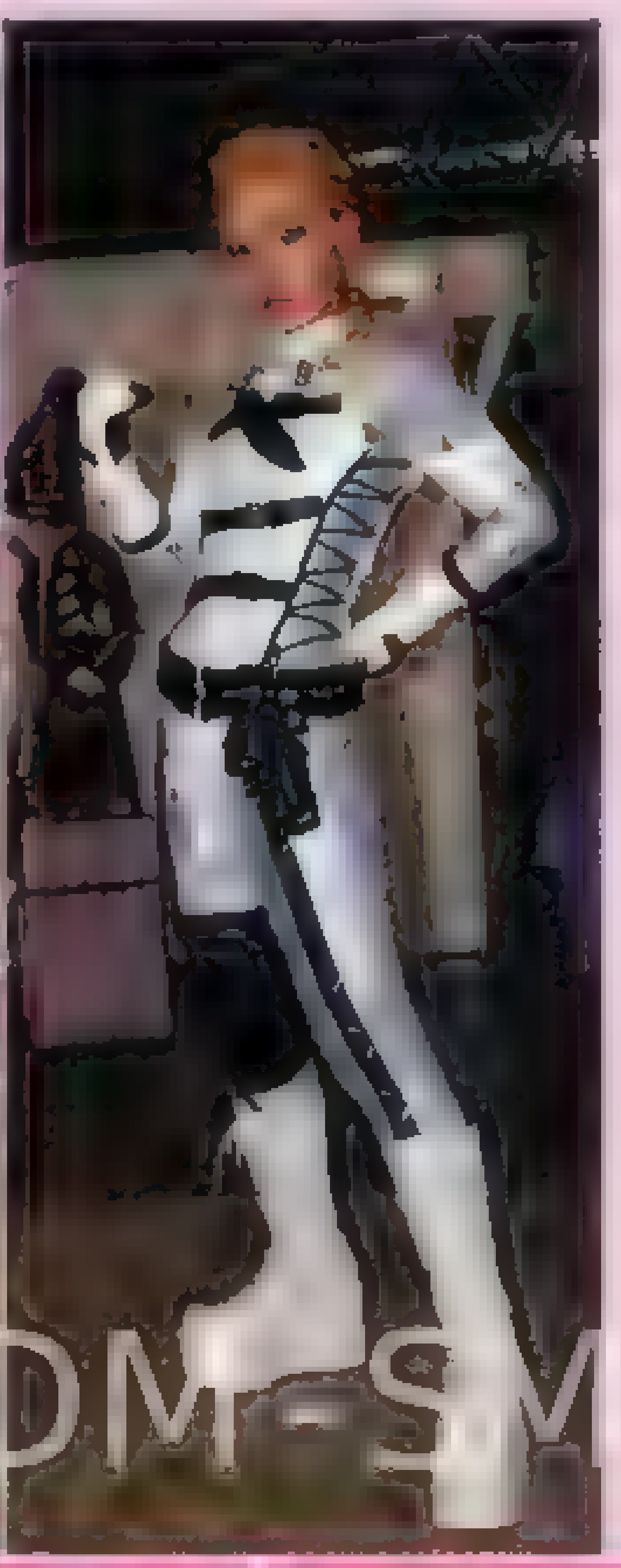
▲《数码女神传说》中的"群魔"，服饰很不错。



◀ 两位来自《FF X》的角色，很显然这里的吉坦为女性版，打扮得还是比较原汁原味的，连尾巴也没放过。右边的贝利特亚斯女将军也是蛮到位的，其魔鬼身材更是令人动容。

▼ 下面是两张很棒的《MGS3》COSPLAY，唔，不过左边那张应该是小岛作品的COSPLAY集，当中包括了《MGS》一二三作以及最右边的《ZOE 2》，最有气势的当然就是中间的《MGS3》的Snake了，咬着雪茄的样子实在是很"嚣张"(笑)。右边的那张……SOUL实在无法用语言来形容了，她根本就是THE BOSS啊，实在是太棒了，绝对专业级COSPLAY

▲ 现场最有勇气的COSPLAY之一，COS的是《块魂》中的角色，这本来可是个超恶搞而且极为滑稽可爱的角色啊，佩服，佩服！



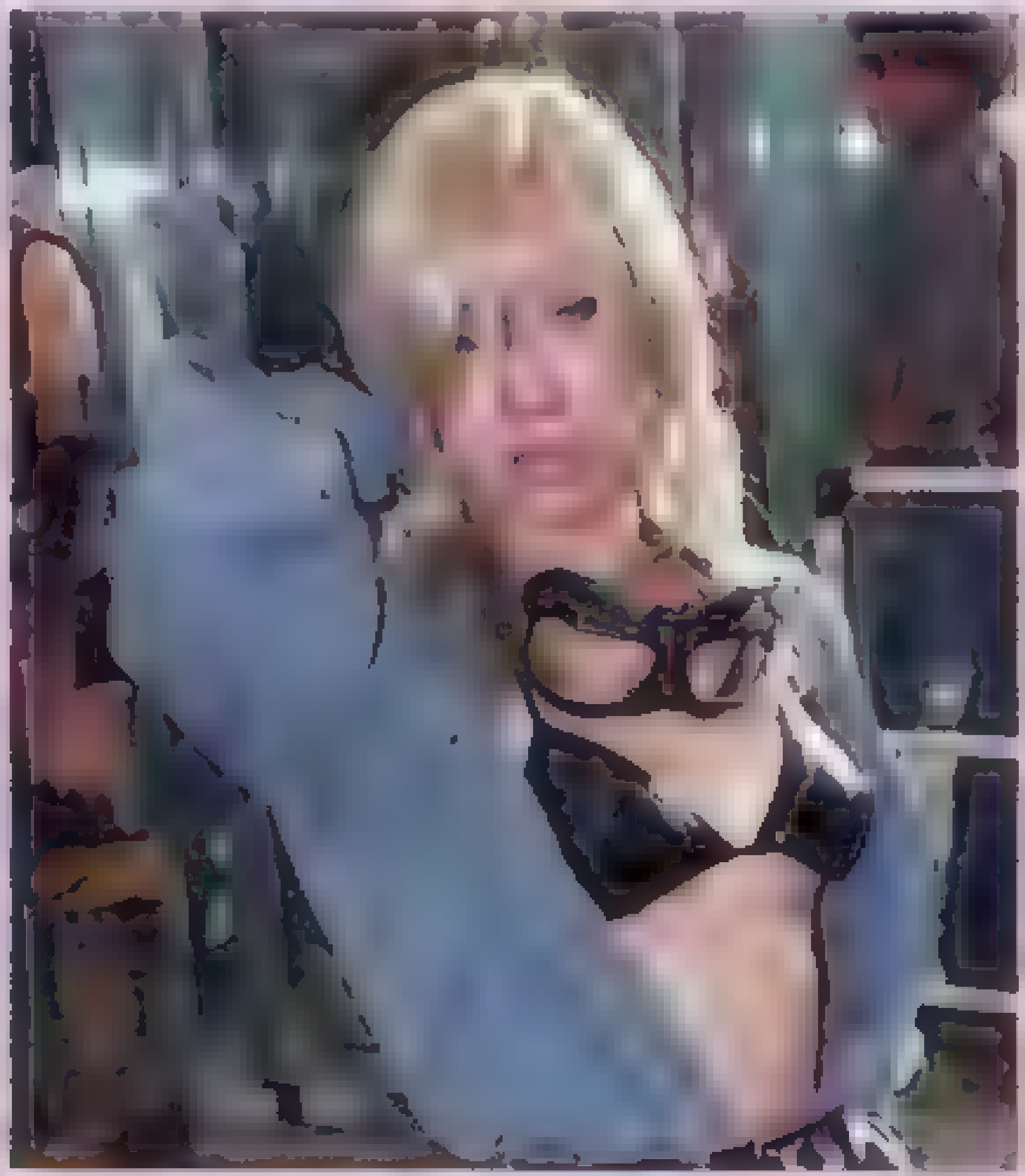
&3DM-SM

www.plumbook.cn

▲ 来自"《罪恶装备》"系列的COSPLAY，右边的那位SOL比较有型，不过被遮住太多了。

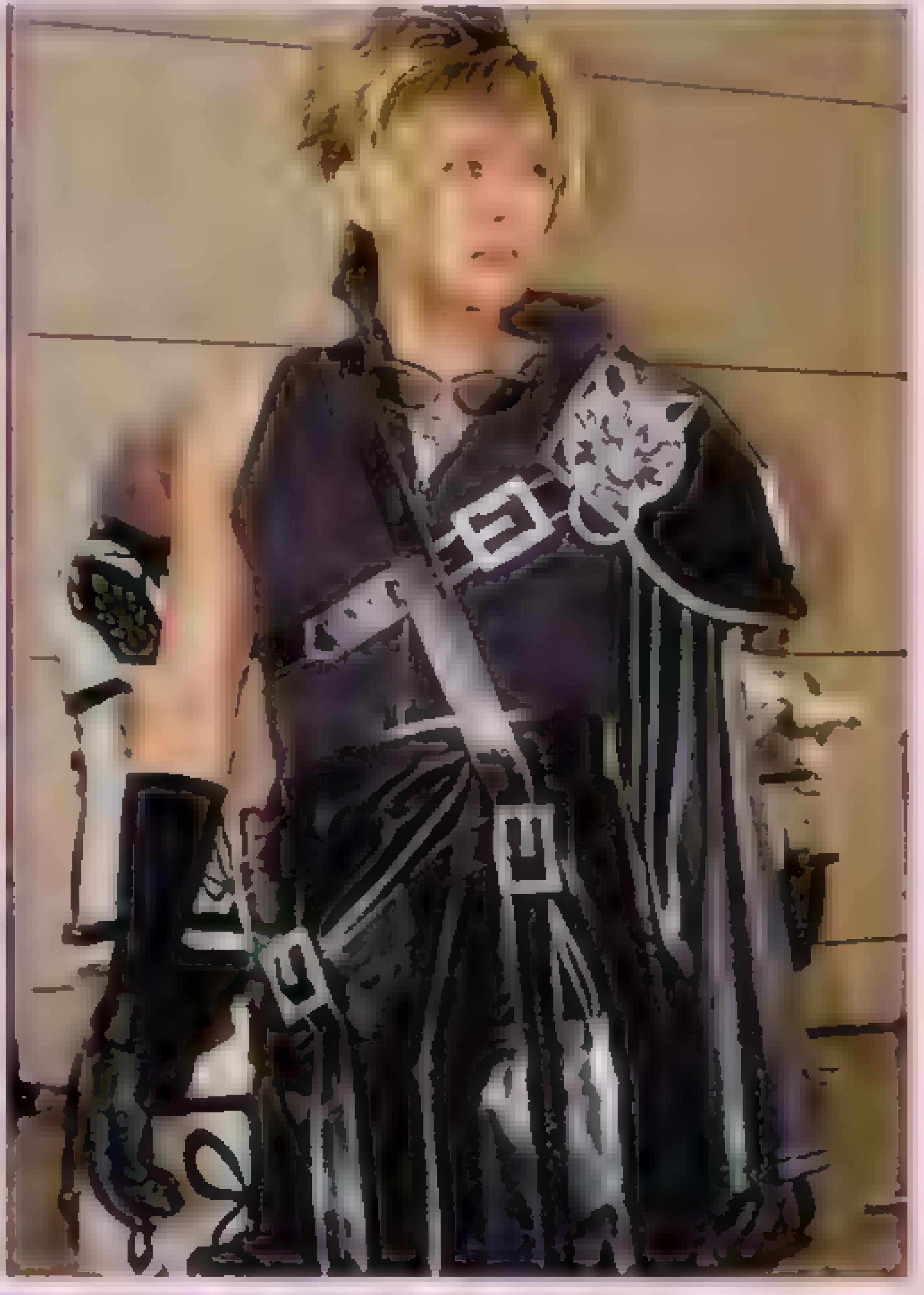
▲ 来自"《街霸ZERO》系列"的樱同学 虽然服饰比不上其他人专业，但那种淘气、倔强的表情真的非常生动啊！是属于本色表演吧。（笑）

▲ 相当正统的美少女式COSPLAY，少女柔情版尤娜，其实这样的神情才是尤娜的本色。



▲ 这次会场上好像《MGS3》的COSPLAY都很不错哦，这位EVA虽然在前面的集体照中出现过，不过还是很有必要"单飞"一下的。

▶ 《FFVII》一直都是COSPLAY中最热门的题材，尤其是这几年《FFVII》主角克劳德以不同的装扮出现在《王国之心》及《FFVII AC》之后，克劳德的COSPLAY就更是多了。右边这位则是其中的佼佼者，你很难在他身上挑出什么毛病。



▲ 《FF XI》虽然数度延期，但这丝毫无损它在玩家以及COSPLAYER们心中的地位。[illegible]老兄也是右边那[illegible]

▶ 《超时空之钥》的主角与魔王，说起来游戏发售至今已经快10年头了，但至今人气依旧。

◀ 人气急升的《钢之炼金术师》[illegible]COSPLAY了，这[illegible]最[illegible]之处就是最前面那位可[illegible]了，注意看他的脚，呵呵。咦，突然发现怎么没人COS艾德的弟弟？

www.plumbook.cn

把握最新最权威游戏资讯！ GET ACCESS TO ALL THE LATEST GAME NEWS! 栏目主持：SOUL

游戏情报站

NDS售价及发售时间确定

硬件 NDS发售计划确定，史上最大促销行动将展开

9月21日，就在SCEJ召开PlayStation战略发表会(见后文)之前，任天堂率先公布了NDS的售价和发售时间！NDS美版将于11月21日发售，售价为149.99美元。日版NDS将于稍后的12月2日发售，售价为15000日元(15000日元折合人民币约为1118元)。

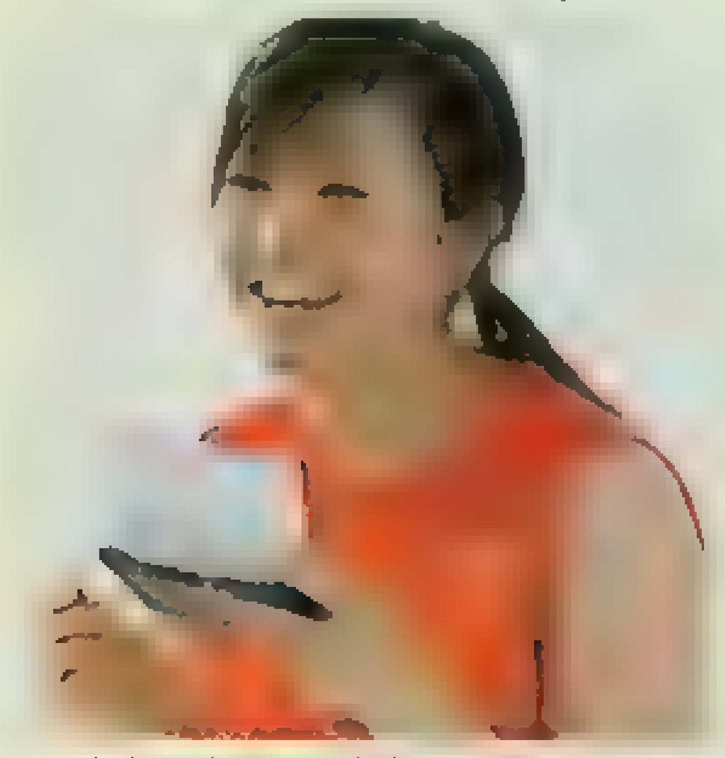
▲上面画面展示的就是NDS涂涂聊天机能。

在公布了最受人们关注的发售时间和价格的同时，任天堂又公布了NDS一些关键的数据参数和新的机能说明。NDS的电池使用时间目前确定为6~10个小时，根据具体游戏的不同以及游戏方式的不同而有差异(例如玩GBA游戏以及只使用单屏幕的游戏时就比较省电)。NDS的电池充电时间为4个小时。任天堂在E3展上演示的涂鸦无线通信聊天软件“Pic-to-Chat”目前已确定将会成为NDS主机的内置功能。在用NDS玩GBA游戏时，玩家可以自由选择是用上一个屏幕玩还是用下一个屏幕玩。而NDS虽然兼容GBA游戏，但并不能兼容GBC和GB游戏，并且所有在NDS上玩的GBA游戏都只能玩单人模式。NDS的尺寸及重量也终于有了官方数据：折叠时尺寸为148.7×84.7×28.9毫米(宽×高×厚)，而包括内置电池及触摸笔时重量约为275克。主机的主菜单界面将可以从日语、英语、德语、法语、西班牙语以及意大利语这6种语言中任意选择。

随后美国任天堂在9月22日公布了美版NDS的发售计划。《银河战士Prime 猎人》的试玩版确定将会成为美版NDS首发时的附赠软件，试玩版可以试玩的内容很多，包括单人游戏模式以及多种多人游戏模式。NDS在美国的造势活动目前也开始在筹划中。任天堂目前已经为NDS准备了史上预算最高的首发造势费用，总共4000万美元的预算将会让NDS的首发在全球引起轰动！任天堂将会在美国各大游戏零售店发布1.2万部NDS，让全美国玩家都能在附近的零售店里提前感受到NDS的魅力。

▲美版NDS的包装。

日本的NDS宣传计划目前也已经启动，任天堂邀请了日本天后歌手宇多田光担任NDS形象代言人，相关系列电视广告目前正在日本播出。NDS将会从11月开始在日本名古屋、大阪、东京、札幌和福冈这5大日本城市举行主题为“Touch！DS(触摸！DS)”的巡回展出，让玩家亲身体验NDS的精彩。此外NDS的全球销售目标目前也已提高到400万台(之前为350万台)。



▲宇多田光的NDS广告已经开始播放。

全球最低价的GBA SP出现

硬件 大陆行货GBA SP售价将为全球最低的650元！

小神游SP确定将在10月推出已经没有任何悬念，目前惟一吊足玩家胃口的，便是传闻中超低的价格是否如实。近日据业内一位神游代理商透露：他拿到的神游行货GBA和GBA SP，价格比降价后的水货还低！根据现有市场行情推算，这样的价格确实相当惊人，而国内的玩家将独享到全球行货GBA SP的最低价。据本刊记者通过多种渠道打听，小神游SP的价格会定在650元，而小神游GBA的价格会调整到500元以下！

据悉，小神游SP的首发色将是海蓝色，之后还会陆续有一系列其他颜色的主机，也包括之前传闻的中国限定版本颜色。同时，小神游SP外壳上的Nintendo金属铭牌已经换为iQue的标准Logo，这将是小神游SP一个明显的行货辨识特征。这个看似简单的改变，却是GBA SP系列产品在全球破天荒的一个先例，因为在此之前，任天堂没有允许任何一家合作方更改SP的设计，更何况更改的是最重要的Logo位。

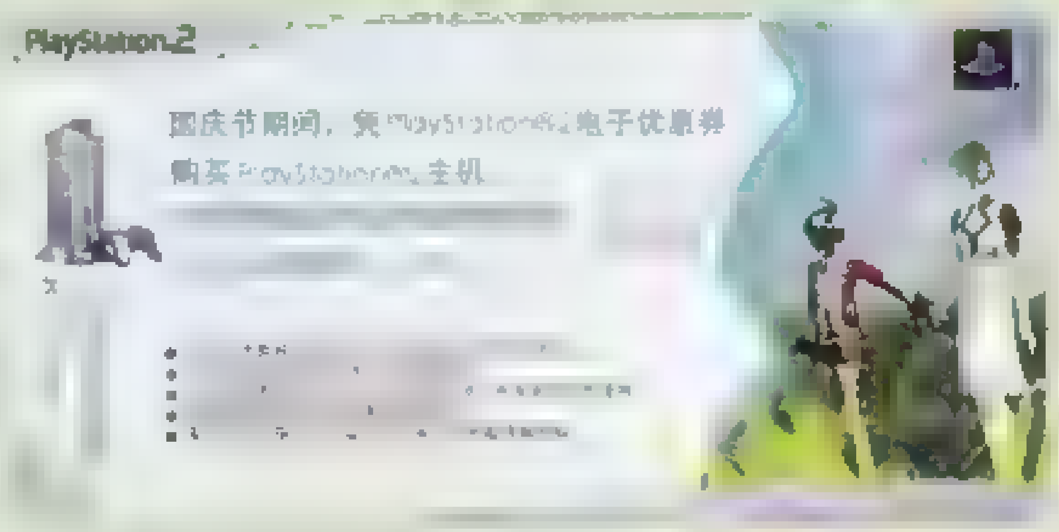
一方面是超低的价格，一方面又是可以很容易辨识的行货特征，看来神游公司这次誓把GBA SP的水货机和翻新机彻底清理出市场。相信在接下来的时间里小神游SP在国内还会有一系列值得期待的大动作！

另外在神游机方面，自从神游公司公布“神游在线”计划与第一套对应周边“神游加油装”以来，其不断加强的推广力度让神游机销售渠道扩展异常顺利，同时，神游机的销量也在短期内出现了明显的高峰，神游公司上下对今后的业绩也均充满信心。而据来自日本方面消息，国外游戏界对神游的评价非常高，日前，数家大型软件企业联翩拜谒神游总部，虽然商谈内容不为人知，但市场风向标的指向，在圈内人中已心知肚明，也许，中国电视游戏业的春天真的来了。

10月购买大陆PS2有优惠

购买PlayStation 2主机将赠《ICO古堡谜踪》

国庆节期间索尼中国推出了购买大陆PS2的新优惠活动，只要在2004年9月20日起至10月31日期间，凭着PlayStation 2电子优惠券，购买大陆PS2，即可获赠经典解谜冒险类软件《ICO古堡谜踪》1张。具体的使用方法是，进入网址“http://cn.playstation.com/news/”，查看相应新闻时存下“电子优惠券”图片然后打印就可以了。不过目前该电子优惠券只适用于上海及广州的专卖店。



索尼中国与神游公司近段时间以来在大陆电视游戏市场的运作可谓走着两个极端。神游方面是一路高歌猛进，不断推出新的产品新的游戏。索尼中国方面反倒是非常低调，自6月25日推出第七款大陆PS2游戏《实况足球 胜利十一人7 国际版》之后，至今还未推出新的游戏。

索尼召开战略会，PSP/超薄PS2/PS3新情报发表

硬件 SCEJ召开战略发表会，各硬件最新情报大公开

9月21日，SCEJ在日本召开"PlayStation Business Briefing 2004（PlayStation战略发表会2004）"，发布了该公司在今年下半财年的PlayStation相关业务发展计划。型号为SCPH-70000的超薄型PS2的发布成为此次发表会的焦点。

超薄型PS2公布

▲超薄型PS2与普通PS2的正面对应图。

在此次发表会召开之前，有关索尼将会推出迷你型PS2的消息早已传得满城风雨，并且传闻迷你型PS2会像当年的迷你型PS一样命名为PStwo，不过事实是——迷你型PS2仍叫做PS2，只不过是型号改成了70000。新闻会场上，当久多良木健正式向媒体揭开SCPH-70000的神秘面纱时，台下的记者席依然发出了一片惊叹之声——新PS2的造型实在是太小、太精致了！SCPH-70000的体积只有普通型号PS2的23%（约为四分之一）！重量为普通版PS2的45%，厚度仅为28毫米！（掌机PSP的厚度为23毫米，NDS的厚度为28.9毫米）

SCPH-70000采用全新的90纳米工艺生产PS2的GS和EE芯片，将两块芯片集成在了一起，并且对主机内部结构进行了全新设计，使得机身缩小到23cm×15.2cm×2.8cm，重量仅为0.9公斤。久多良木健表示，这款新型号主机就是PS2的究极形态。除了体积较小外，70000型与普通版PS2的功能也有一定差别，SCPH-70000的电源供应改为外接变压器的方式，主机内置网卡，不过不支持以往的PS2硬盘。（据悉SCE很可能不会推出对应70000型的硬盘，PS2游戏今后也不鼓励对应硬盘）此外70000型不再采用托盘式光驱，而是回归到PS的翻盖式光驱。在竖立支架及多手柄连接器方面，都必须是70000型专用的，这些周边也会随主机同步推出。

该主机将于11月1日在欧美率先上市（美版型号为SCPH-70011CB/70012CB，欧版型号为SCPH-70002～4CB），售价分别为149美元和149欧元（与目前的普通版PS2售价相同，149美元折合人民币约1234元），日版SCPH-70000基本上也是同步上市，于11月3日发售，为开放售价。

PSP新情报公布

SCEJ在这次业务新闻会上提供了PSP的实机试玩，并且公布了PSP的一些新功能。可惜的是公众最关心的发售价格及时间问题依然没有公布，久多良木健表示将会根据TGS上观众对PSP的试玩反应，并且参考游戏软件商的意见之后，再决定PSP的价格等事宜，而PSP在硬件方面已经完全设计完成，现在主要是要配合软件阵容寻找一个合适的发售的时机。

本次发表会上PSP的主机操作界面终于公布。PSP采用的是XMB界面（Cross Media Bar，交叉媒体条），之前的PSX主机以及未来的索尼最新高端彩电也是使用这样的XMB界面的。玩家在游戏中途可以直接切换到PSP的主菜单，进入主菜单后游戏会自动被暂停。所谓的"交叉"，指的就是该界面从左到右用来选择主要功能菜单，而从上到下则是用来选择每个主选项下的分支选项。目前暂定的一些主要功能有相片、电影、游戏、音乐等。新公布的相片浏览功能让玩家可以通过Memory Stick在PSP上查看数码照片。久多良木健最后还宣布了PSP的最新日版游戏已经由之前的59款增加到了105款，新增了46款！（7月份时PSP公布的日版游戏为59款；8月份时NDS公布的日版游戏为72款，9月22日新增1款）

新增PSP日版游戏列表

Aqua Plus	视频小说系列	AVG
Atari Japan	未定	ACT AVG
	未定	ACT
	未定	RAC
Atlus	EX人生游戏（暂名）	TAB
	山卡MAX（暂名）	RAC
	公主的皇冠（暂名）	A・RPG
	女神异闻录（暂名）	RPG
Imagineer	未定	教育类游戏
Snk Playmore	KOF（暂名）	3D FTG
MTO	天使 合集（暂名）	ETC
	未定	PUZ
音乐馆	电车GO！东京急行篇（暂名）	SLG
Global A	虫（暂名）	SLG
X-Nauts（彩京）	战国Cannon（暂名）	STG
Konami	未定	S・RPG
Success	未定	TAB
Sammy	实战柏青嫂必胜法！（暂名）	SLG
SCE	未定	RPG
	未定	MMORPG
	卡拉OK（暂名）	MUG
	Games（暂名）	On-Line游戏
	Novel（暂名）	小说
	Red Line（暂名）	交流
Taito	太空侵略者Pocket	STG
拓洋兴业	ぷらすぷらむ2 again（暂名）	PUZ
	ほしがりエンプーサ	SLG
D3	未定	PUZ
Tecmo	Karakuri（暂名）	ACT
	TECMO MY GENERATION（暂名）	多类型
	到哪里也乐胜！柏青嫂宣言（暂名）	SLG
Dorasu	Dorasu老虎机	SLG
Namco	太鼓之达人（暂名）	MUG
	南梦宫博物馆（暂名）	多类型
Bandai	苍穹之法弗纳（暂名）	ACT
	龙珠Z（暂名）	未定
	火影忍者（暂名）	未定
	机动警察（暂名）	未定
	Lumines	PUZ
	One Piece（暂名）	未定
FromSoftware	国王的领地（暂名）	RPG
	全新冒险游戏（暂名）	AVG
	天诛（暂名）	ACT
每日	东大将棋Portable	TAB
Media Works	奇诺之旅 美丽的世界	AVG
Yamasa	山佐Digi Portable（暂名）	SLG

PS3相关情报

关于PS3，目前可以说是情报一步一步地浮出水面，久多良木健这次在会上再次确认PS3将会采用超大容量的蓝光光碟（Blue-ray Disc）。蓝光光碟的最大数据存储量可以达到54GB，蓝光光驱还可以向下兼容CD和DVD，使得PS3玩PS/PS2游戏和播放DVD以及音乐CD成为可能。就在这次发表会的第2天，索尼还进一步向媒体公布，蓝光光碟将会采用最多8层的数据存储技术。蓝光光碟的单层数据存储量为23～27GB，因此采用8层数据存储技术后将会达到近200GB的巨大容量！不过蓝光光碟的一般标准为采用双层设计，双层以上的技术目前尚处于研究阶段。双层版蓝光光碟的规格标准将于年底之前定案，2005年投入量产。

另外PS3所采用的CELL处理器目前也确认已基本设计完成。东芝社长向《日经》透露说CELL处理器将于明年东芝社庆130周年之际投入量产，而采用CELL为内核的首个图形工作站则会在今年冬季率先推出。

70000型PS2实际大小！

索尼PS手柄是侵权产品？

索尼的PS系振动手柄侵犯专利权将被禁止使用？

2002年美国Immersion公司状告索尼的PS主机、振动手柄以及47款游戏侵犯了该公司的两项专利，并且向索尼提出索赔专利费2.99亿美元。目前美国北加州地方法院已经对本案做出判决。

北加州地方法院陪审团认为索尼侵犯Immersion的专利并非出于故意，存在巧合成分，不过侵权行为依然存在，因此判处索尼向Immersion支付8200万美元专利费。Immersion对法院的判决结果表示满意，该公司首席执行长Victor Viega表示："尽管法院并没有完全支持我们的索赔请求，但陪审团确认了我们的知识产权，我们对此非常满意。"Imersion同时请求法院禁止索尼使用侵权技术。

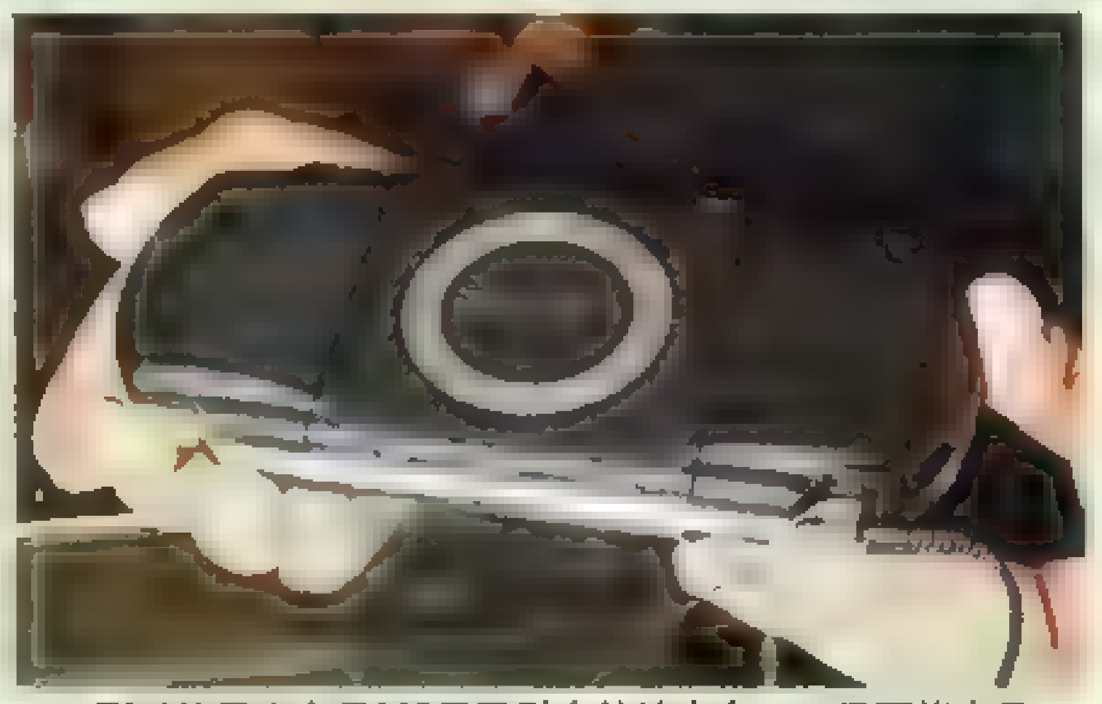
▲振动基本上已经成为新一代家用机手柄的标准功能了。

索尼方面对于北加州地方法院的判决结果不服，并且将会向更高一级法院提出上诉。该公司的一份声明中表示，有关专利权的审判存在很多技术性问题，因此很容易造成误判。之前Immersion也曾从微软那里在关于Xbox的专利权纠纷案中获得了2600万美元的赔偿，不过其中600万美元是用来购买Immersion公司10%股份的。

开发PSP游戏需考虑省电问题

索尼要求第三方软件开发商设计省电型游戏

PSP硬件的高性能有目共睹，不过其电池使用时间一直是人们非常担心的问题。近期索尼开始向第三方软件商发布PSP的游戏开发注意事项相关草案，其中明确指出软件商在开发PSP游戏时必须考虑到电源消耗问题。而且索尼正准备为PSP开发工具包设计一个"电池模拟器"新功能，这个模拟器将会模拟游戏运行时的电池消耗。如果软件商所开发的PSP游戏运行起来过于消耗PSP电源，那么将可能无法通过索尼方面的审核……不过目前这一要求还处于草案阶段，还未正式确定。



▲可以使用光盘是PSP最吸引人的地方之一、但可能也是最令软件商头痛的地方。

之前多数游戏开发商都对PSP简单友好的游戏开发环境表示满意，不过省电的草案一出，有人开始担心PSP的电池使用时间问题，而且怀疑加入省电性考虑后会限制开发者的自由。因为要让游戏更加省电就必须尽量减少光驱读盘的时间，或是减轻CPU运算负荷，这可能就意味着游戏的画面水平会因此而大打折扣。另外关于PSP的电池使用时间，目前有传闻指出是8个小时，果真如此的话，那么，软件商开发软件时就可以不必太缚手缚脚了。

微软新家用机计划长远

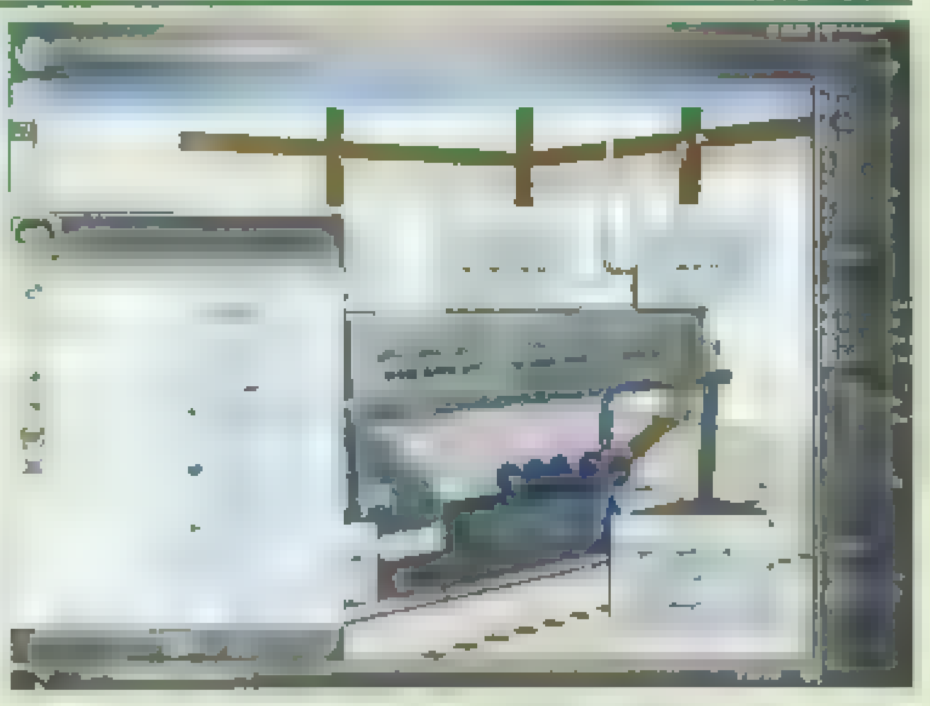
微软将整合4大次世代新产品创造"密集优势"

负责Windows新一代操作系统"Longhorn"图形游戏部分的总经理迪安·莱斯特(Dean Lester)日前在接受媒体访问时透露，微软目前正考虑将其多个次世代产品加以整合，希望以多个产品的交叉应用形成"密集优势"。

Longhorn(长角牛)操作系统是整个IT界都广泛关注的微软最新一代操作系统，这将是自Windows 95之后IT界最为重要的一次操作系统大规模升级。据迪安透露，Longhorn将可能与次世代3D绘图标准规格"DirectX 10"、次世代游戏开发工具"XNA"，以及Xbox2进行整合，实现资源共享。这意味着未来PC游戏与Xbox2游戏之间的移植将会更加简单，而用PC来开发Xbox2游戏也将会更加容易，并且PC和Xbox2的硬件周边如鼠标、键盘、手柄等都将可以通用。Longhorn与Xbox2之间的整合也带来了Xbox2的发售时间问题。之前有业内分析家认为Xbox2将会在2005年底发售，不过微软在8月份曾宣布Longhorn将会在2006年推出，因此作为与其同批的产品，Xbox2很可能将会在2006年推出。

Microsoft® Windows® Code Name Longhorn

▲Longhorn是微软下一代操作系统的开发代号。



▲Longhorn的演示画面。

此外在Xbox2的芯片方面也有新消息，Xbox2的核心芯片目前已经确定将由台湾的著名芯片生产商台积电负责生产，台积电高级副总裁Kenneth Kin表示Xbox2的芯片生产正"按原定计划进行中"。其中由ATI开发设计的图形处理芯片的设计工作已经进入收尾阶段，很快就会交由台积电投入生产，该芯片采用的是90纳米级工艺技术。

新闻短波

■SEGA与SAMMY正式于10月1日合并，合并后名为SEGA SAMMY HOLDINGS，会长兼社长为原SAMMY社长里见治。

■美国新游戏主机幻影宣布再次延期至2005年，其原定发售日为11月18日，幻影是一台网络化主机，具有40GB硬盘，无光驱。

■原定11月发售的《分裂细胞3 混沌法则》将延期到2005年3月，并且是PS2、Xbox、NGC及PC四种版本同时发售。

■Namco的PS2版动作游戏《慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯》最终确定其发售日为2005年1月27日，美版为2月8日。

■将于11月27日发售的《勇者斗恶龙8》如前作一样，再次邀请日本第一男子娱乐组合SMAP出演本作的电视广告。

■Namco公司将在今年冬天推出人气音乐游戏《太鼓之达人》新作《GO！GO！五代目！》。

■Capcom公布PS2上的人气MMO游戏《怪物猎人》即将推出强化版《怪物猎人G》，新版本将增加新武器双剑和新怪物等要素。

■电影制作人保罗·安德生表示第三部《生化危机》电影正在筹拍之中，第三部将讲述《生化危机》游戏之后的故事。

■KONAMI宣布将推出NDS版《网球王子》游戏。

■NDS将推出《JUMP超级明星》，游戏中将会出现日本第一漫画杂志《JUMP》里的漫画主角，目前已确定有《火影忍者》、《龙珠》及《ONE PIECE》的主角。之前《JUMP》曾于1989年在FC上推出过《FAMICOM JUMP》游戏。

■Xbox两款硬派机械人动作游戏将于12月一齐登场，《武装鹫狮 合击》12月16日发售，《钢铁之狼 混沌》则为12月22日。

■《王国之心》将由迪士尼推出手机版，预定10月登场。

■美国游戏市场调查机构DFC Intelligence发布的游戏产业调查研究报告显示，游戏市场规模到2009年将会达到316亿美元，到2007年，掌机市场在PSP和NDS的拓展之下市场规模将会达到110亿美元。去年PC游戏、家用机游戏以及掌机游戏的总市场规模为232亿美元，其中掌机市场为39亿美元。

■任天堂于京都召开的一次发表会上，已经退休的老社长山内溥透露任天堂将可能加入动画电影制作业。任天堂的首个动画电影计划可能是"小仓百人一首"，这是日本非常著名的诗歌集，收录了7到13世纪日本百位诗人的百首诗歌。目前山内溥正是"小仓百人一首"复兴项目的会长。

■GameArts宣布该公司目前正在开发《格兰蒂亚Online》，不过这款游戏是面向家用机还是PC平台目前并未公布。

■Namco的PS2游戏《块魂》获得了日本产业设计振兴会主办的"2004年度黄金设计赏"，《块魂》也成为第一款获得该奖项的游戏。另外Namco的《太鼓之达人》的鼓状控制器也获得了该奖项。

■2003年6月Xbox在北美的家用机市场的占有率为23%，到今年6月时，其占有率已经提升为33%。

■微软的彼德·摩尔日前表示，Xbox在日本的失败原因有三：一、主机的外形太大，日本人无法接受；二、游戏软件数量不足；三、决定性原因，Xbox比PS2整整迟了两年上市。他强硬地指出，到了Xbox2，微软将绝不再重复以上这三种失败。

■集合了《FF》与《DQ》的首款软件《DQ & FF in 富豪街 Special》将于12月22日发售。

www.plumbook.cn

新闻评论

前 哨 战

未来掌机市场局势正越来越有趣……

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 SOUL

经过长时间的积蓄力量和相互试探，索尼和任天堂在携带游戏主机领域的争霸战终于进入了短兵相接……

一、前哨战

2004年9月21日下午15时30分，是SCE原定于东京帕雷斯饭店(Palace Hotel)召开的PlayStation Business Briefing 2004大型未来战略发表会的开始时刻，然而从来都非常守时的索尼方面突然宣布推迟，直到17分钟以后会议才得以召开，SCE方面的解释是由于某高层迟到才造成了会议押后，这种牵强的借口实在难以取信在场的记者。按照日本大企业的历来习惯，遇到如此重要的战略发表会时与会高层基本都会提前到场，迟到17分钟之久更是难以令人想象。另外从港区南青山索尼本社到达天皇皇居对面的帕雷斯饭店会场最多不过三公里路程，更有多条路线可以通行，当天该路段也并没有发生任何交通堵塞现象。

根据许多从业者的预想，SCE预定于战略发表会中正式发表划时代掌上游戏机PSP的价格和发售日期，但却由于任天堂的突然狙击使之不得不紧急终上了原定计划。

▲这就是现场记者记录下来的时刻。

之前一直处于守势的任天堂紧急于SCE发布会的前一天晚上，也就是9月20日晚通知日本国内各大媒体，声言次日下午14时30分将发表NDS的相关细节，许多记者不得不星夜赶赴京都任天堂本社。14时30分，任天堂对外宣布NDS的正式销售价格为15000日元，北美地区将于11月21日率先发售，日本本土则定于12月2日推出。更耐人寻味的是，午前日本任天堂官方网站更新了NDS主页，包括笔者在内的浏览者赫然看到了"NDS价格10000日元，发售日期11月4日"的醒目字样，一小时后主题页面再度被修改成官方正式发表的格式，至今还无从得知这到底是无心之失抑或蓄意所为。从种种迹象表明，任天堂设下的局早在数月前便已经有所动作，近来北美的亚马逊和沃尔马特等零售业大手也先后以199.99美元(大约就是19800日元的价位)的价格开始接受NDS主机预定，NOA(北美任天堂)对此价格仅仅做了例行公事的否认，索尼方面很可能据此来判断NDS主机的大致价格。然后任天堂的突然主动出击，公布NDS为15000日元这样的低价，大大出乎久多良木健等人的意料，他们在会前紧急磋商后得出了此时发表价格将导致形势不利的结论，临时取消了原定计划。久多良木健在会场宣称："PSP的具体价格和发售日期需要通过了解TGS展中试玩者的反馈后才能做出最终决断，本人非常希望能够在今年冬天发售。"发表会结束后，各大证券机构的分析师一致推断PSP预定发表的价格肯定在30000日元以上，任天堂的低价格令其进退两难。

有人不禁会产生这样的疑问：任天堂为什么不耐心等到索尼发表PSP的价格后再出手呢？这样的话突袭效果岂不是更明显？

事实正是如此，任天堂这次突袭战仅仅打乱了索尼的既定计划，并没有能够把战果最大化。索尼和任天堂对各自的计划从一开始就采取了严格保密的方针，从开发之始两款主机的计划都在互不知情的情况下悄然进行，至今彼此都还处于略知其概未尽其详的混沌状态。索尼对任天堂同样也实施了情报战并取得了很大成果，一年来"PSP将以19800日元价格发售"的消息一直通过网络渠道四处流传，联想当初SOA社长平井一夫将与本竞争掌机市场的宣言，再联想当初PS2首发时以低于成本两万日元倾销的实例，不由得任天堂高层不为之震恐。以19800日元发售PSP这样超高性能的主机，对于NDS将造成难以想象的巨大压力，为了防止任何可能情况的发生，任天堂经营层筹划了各种应对方案，"NDS价格10000日元，发售日期11月4日"可能是最恶事态的终极手段。或许，任天堂目前的官方发表未必能有效阻止索尼的前进步伐，而"幻之主页"上的暗示才真正令人恐惧，表明任天堂已经做好了将价格战彻底进行到底的决心，这样的局面诚非索尼所愿见。

9月21日的情报战，两家硬件商的演技似乎都不太高明，任天堂给人一种气急败坏的感觉，完全失去了往日从容不迫的气度，而索尼的畏缩退避也足以证明其个中颇多难以明言的苦衷，这些状况也充分证明了掌机大战成败的决定意义。局势正越来越有趣……

二、TGS的失望

今年有许多国内业界人士远道参加了TGS2004展会，SCE为宣传PSP所陈列的盛大排场几乎令所有人都留下了深刻印象，20款以上的专用游戏和100台主机供参观者亲身体验，SCE为PSP首度与公众见面的处女秀着实煞费了一番苦心，大有毕其功于斯会之意，然而结果却令人有些失望。

从有关人士现场亲身体验后获知，PSP的实际图像质量比过去官方发表的缩水了许多，但这个并不是关键问题，该主机的图像表现力依然远胜于竞争对手NDS，其高品质液晶屏幕的发色非常艳丽。但所有出展作品的完成度和品质却引起不少人强烈质疑。虽然这次出展的游戏绝大部分都是在年初首度披露时就公开发表的，但此番的完成度依然很低，很早就宣布将与主机本体同时发售的《极品飞车》目前也仅有50%。一些游戏的品质低于期待，Koei的《真·三国无双》过去一直以PS2版《真·三国无双3》的画面进行宣传，但实际游戏画面水平接近于初代《真·三国无双》。虽然尚有若干不尽如人意，PSP的设计依然值得圈点，其16：9宽屏幕使得游戏画面的迫力倍增，摇杆和按键的触感也非常良好。

TGS2004结束后的舆论对于PSP的评价毁誉参半，而索尼和任天堂两社的股价也出现了明暗互见的格局，索尼的股票接连七个交易日持续滑落，而任天堂则气势如虹地直线飙升，9月30日收盘更一举涨至每股13480日元，这也是继两年前PSP最初发表以来该社股价首度重返13000日元关口。大和总研和UFJ两家权威证券评估机构近日先后对任天堂股票进行了重新评价，大和总研将任天堂升格为2(1为最高等级)，而UFJ则维持A级评价。

目前为止，舆论对PSP的前景表示忧虑的理由主要有以下几点：

1.价格设定：价格无疑是PSP成功的最大障碍，EA总裁Larry.Probst曾经多次公开强调PSP的价格应该在199美元以下才具备成功可能性，据说北美几家第三方软件巨头曾为此多次与索尼进行交涉，但从目前看来PSP成本在30000日元以上已经成为共识，索尼并没有必胜把握和财力雄厚的任天堂打价格战。先手的任天堂已经交出了一份满意的答卷，索尼又将如何重新定位PSP的价格呢？

2.准备严重不足：Activision的CEO CHRIS.MORRIS今年夏季接受CNN/Money采访时曾经暗示PSP欧美方面最晚可能会延期到2005年第二季度推出，当时并没有多少人在意这种悲观的言论，综合TGS2004现场的情况分析，PSP推出时间大幅延迟非常有可能。所有出展的游戏开发进度不高，连部分同时发售的游戏也仅有50%完成度，很难赶上年末档期。事实上PSP无法在2004年内发售早已经是索尼的既定方针，PStwo(70000型PS2)发表的另一重目的就是防止因PSP延期计划所造成的股价大动荡，在两个月内连续投入两个大型战略商品，无论在家电业还是游戏业都罕有先例。旗鼓相当的对手较量中，夺取先行之利无疑将会占据优势地位，目前任天堂已经将NDS的初年度出货计划由350万台上调到400万台，如果PSP不能在NDS完全掌握市场前推出，第三方软件商和消费者的人心向背不问可知。

3.超级大厂的壁上观：日本TV游戏产业日益呈现出寡占化倾向，2004财年中任天堂集团(含子会社POKMON)与Square Enix集团将各自占据约30%的软件市场份额，两强分立的格局已经完全确立。Square Enix这个多年来与索尼在TV游戏业风雨同路的老战友对PSP表示了异乎寻常的冷漠，至今为止尚未发表一款游戏，与其在PS2平台大作迭出的耀眼表现形成了鲜明对照，Square Enix高层甚至还多次在公开场合对PSP的市场定位表示了质疑。从Square Enix今日的表现我们不难推测出，绝大多数的第三方软件商实际并不希望出现一强独霸的局面出现，惟有如今的乱战格局才能充分体现软件商本身的话语权。根据日本某业内资深人士透露，任天堂出于今后前途的考虑，早在2000年开始就积极与全球的实力软件厂商谋求紧密合作，主动提供各种方面的优惠政策，确实取得了相当积极的效果。

4.市场定位的迷乱：日本专业分析师后藤弘茂将TGS2004中PSP的表现形容为"瘸足巨人"，被誉为"21世纪的WALKMAN"的PSP一直被定位为数码多媒体娱乐终端，然而在TGS展中该硬件产品彻头彻尾以一台携带游戏主机的面目进行展示，索尼并没有向公众详细透露其他方面的性能用途，分析师担心宣传核心的转变会导致索尼原先的既定计划遭遇挫折。而实际上，久多良木健也在PlayStation Business Briefing 2004战略发表会上坦言："SCE与索尼集团的其他部门就如何推广PSP音乐和电影事业方面的具体细节还存在许多严重分歧，目前全盘计划只能逐步实行……"

手握权柄十五载，岂肯一朝轻易手！

索尼目前所面对的是一个老谋深算的对手，其根基之雄厚远远超出了想象，但是挑战王者的事业从来都不是能够轻易成功的，需要具备足够的实力和信心，索尼无疑还是目前为止最有资格的挑战者！

竞争是推进发展的最大动力，索尼的参入无疑将促使携带游戏产业发生质的飞跃！对于我们广大消费者来说，竞争将给我们带来更多廉价而优质的游戏产品，至少NDS15000日元的低价格就在很大程度上是拜PSP的存在所赐。

世间诸多胜负成败，还看时运造化……

www.plumbook.cn

新闻专题

CHINAJOY 展会速报

文 LIKY 编 SOUL

2004年10月5~7日，第二届“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”（CHINAJOY）于上海新国际博览中心举行。继第一届CHINAJOY在北京成功举办后，本届展会移师上海，无论展会规模还是参展商数量都超过了上届。

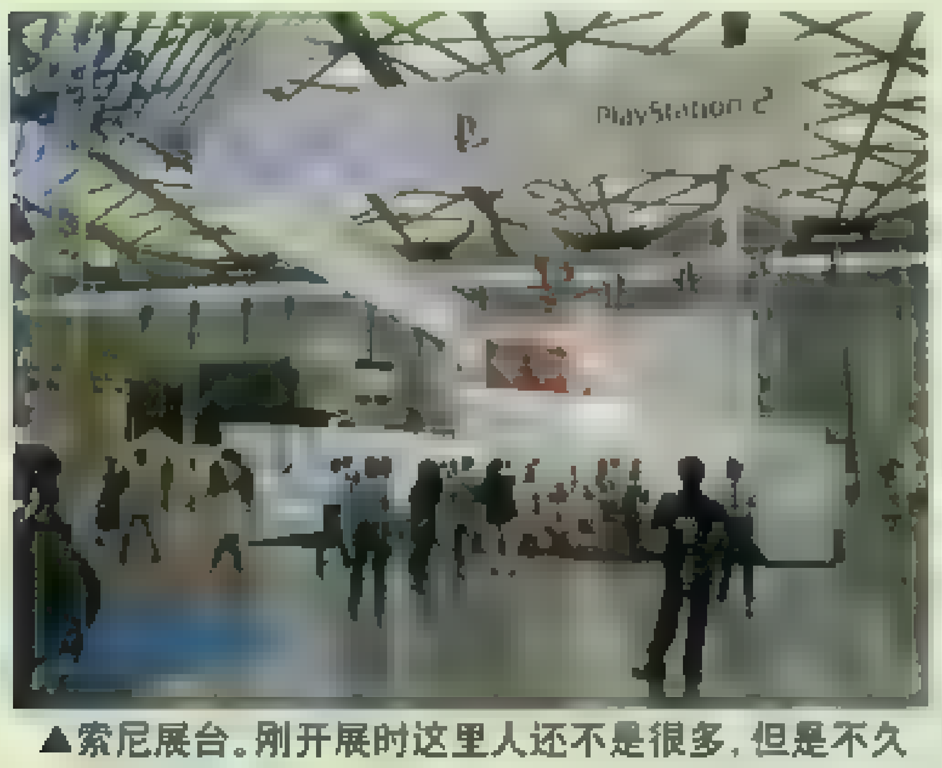
高峰论坛

▲上海新国际博览中心外景，展馆外观很漂亮。

在展会的前一天，也就是10月4日，主办方还举行了“中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛”，来自世界各国的娱乐产业高层人士齐聚一堂，包括美国ESA协会主席Douglas Lowenstein先生（E3展的创办者）、IESA & Atari公司理事主席Bruno Bonnell先生、EA全球网络出版副总裁Erick Hachenburg先生，另外还有日本CESA常任理事猿川昭义先生、Square Enix公司副社长本多圭司先生、Namco公司副总裁原口洋一先生等，各高层都发表了演讲，表达对中国游戏市场前景看好。其中Namco的原口洋一先生在会场上首次公布了《永恒传说Online》的情报，这将是在PS版《永恒传说》的基础发展而来的PC网络游戏，而且将在中国大陆推出的。

5日上午，展会现场正式对外开放，匆忙看过开幕式后，我便直奔展厅。同上届CHINAJOY一样，本届展会的主角仍然是网络游戏，各个展台大打擂台赛，音响震天一家比一家大声……对于这些网络游戏展台我就不多作介绍了，我最关注的当然是索尼的展台，这是本届展台惟一一家纯TV GAME参展商，不重点关注它还能关注谁呢？

索尼中国展台



▲索尼展台。刚开展时这里人还不是很多，但是不久后这里便是水泄不通了。

上一届CHINAJOY展上索尼虽然圈出了一大块展区，但展出的除了PS2，还有数码相机、数码摄像机、等离子彩电等与游戏不大相干的产品，甚至还搞了一辆汽车来展示他们的车载DVD。这次就不同了，虽然展台面积比上一届小得多，但整个展台全都是为PS2订制的，而且这次索尼可以说是倾力展出，给人们带来了不少惊喜。

展区内提供了20台PS2供玩家试玩，试玩的软件绝大部分都是中文行货版游戏，其中有数款中文行货版游戏都是第一次公开的！其中摆在中央的8台PS2主机，提供了8款中文行货软件给大家试玩，这8款游戏分别是：《龙珠二世》（龙珠Z2）、《亚克传承 精灵之黄昏》（妖精战士 精灵的黄昏）、《机战佣兵》（装甲核心）、《最后的骰子》（XIGO）、《超级泡泡龙2》、《DDR Party Cellection》、《命运传说2》（宿命传说2）、《薇欧蕾特的工房 古拉姆那特的炼金术士》。我特意试玩了一下《炼金术士》，翻译得很不错，游戏中大量的材料、道具全都有非常详细的中文说明。现场非常嘈杂，但我还是听到了游戏中的语音是日语，询问旁边的展台MM后也确定游戏的确还是日语配音，说到这位展台MM还是非常专业的，在我试玩的过程中还能指导我应该怎么玩，比如调合什么道具，去哪里完成委托等等，当然她不说我也知道。（笑）在《DDR Party Cellection》那里铺着一张跳舞毯，不过目前《DDR》的热潮早已过了，倒是索尼自己的展台MM亲自上阵，青春跃动的身影倒也能吸引不少人的注意。《超级泡泡龙2》在现场的热度似乎比其他的游戏都要高，总不断有人试玩，而且总是两名玩家对战，这种简单而且有趣的游戏的确能吸引不少现场的Light User，尤其是女性玩家。而《最后的骰子》虽然同为益智类，但大多数人对其规则并不太熟悉所以乏人问津，于是总是看到索尼MM在那里玩得不亦乐乎。《龙珠二世》也就是Bandai之前推出的那款《龙珠Z2》。

▲中央试玩区的结构，玩家正在试玩《古拉姆那特的炼金术士》。

除了展区中央的这8台试玩机台，两边的电视墙还各有6台PS2，提供试玩的游戏竟然一大半都与那只可爱滑稽的比波猴相关，其中包括《捉猴啦2》、《比波猴百斗派对》以及《比波猴@爱淘儿》，简直是“山中无老虎，猴子称霸王”。（笑）《比波猴@爱淘儿》是一款对应EyeToy的游戏，也就是说，EyeToy在这里被译为“爱淘儿”，可惜提供试玩的还只是日文版。《比波猴百斗派对》可以让4名玩家一起对战，现场也专门配备了手柄四分插，不少玩家在那里对战得热火朝天。除此之外还有一些EyeToy的专用游戏，比如美国也还未发售的《AntiGrav》，你可以让游戏中的人物按自己的动作来行动，相当有意思。

▲一排“比波猴”游戏。

▲可爱的比波猴吸引了大批MM上台合影。

在展区前台的后面，索尼还搭建了一个舞台，上面有一个投影机和一台等离子彩电，专门有两位MM在上面演示EyeToy的游戏。另外一个由真人扮演的比波猴经常出现在台上，招揽玩家。这只“比波猴”的扮演者相当专业，动作搞笑十足，尤其是他跳的那一段“比波猴舞“极为逗趣，引得台下笑声不断，不少玩家都来与他合影。

另外值得一提的是，索尼MM还在现场派发问卷调查表，当被告知填写后有神秘礼品赠送时我也欣然要了一张，然后仔细作答。问题都非常简单，我唰唰唰就完成了，然后递给那位前台MM，满怀希望地期待着索尼给我送出的神秘礼品。只见那位MM接过调查表后便递给我一个巴掌大的薄薄的红色东东，我虔诚地接过来一看，差点晕到——竟然是一包纸巾……呆立半晌后，我看着这包纸巾上那熟悉的PS LOGO以及熟悉的“△○×□”图案开始安慰自己：这种包装的纸巾在外面哪里买得到啊？还不错嘛！

▲我得到的索尼神秘礼品——PS限定版纸巾。

EA展台

▲EA巨大的电视墙声势吓人。

EA展台的超大16:9电视墙无疑是本次展会上最大的，在上面不断播放着《FIFA 2005》、《指环王：中土战争》、《哈利 波特与阿兹卡班的囚徒》等最新游戏的宣传影像，充满魄力的画面再配上巨大的音响，声势吓人。EA展台的试玩区分为两部分，一部分是EA SPORTS游戏试玩区，提供的游戏包括有《FIFA 2005》、《NBA LIVE 2005》、《老虎伍兹PGA巡回赛2005》等等；另一个试玩区则提供了《指环王：中土战争》、《荣誉勋章：太平洋战争》、《模拟人生2》、《极品飞车：地下狂飙2》等，虽然展出的都是PC版游戏，但EA向来都是多平台战略，这些游戏有相当部分是会出现在PS2和Xbox上的。展会前有关方面曾报道说EA会展出NDS和PSP的游戏，还一度让人猜测是不是会有NDS或者PSP展出，结果是没有，遗憾。EA有3位戴彩色假发的MM特别引人注意，红色、绿色、白色的头发很能吸引眼球，让我想起了上届CHINAJOY上诺基亚的SHOWGIRL们。

育碧展台

育碧展出的游戏全都是单机游戏，虽然展出的是PC版，但其中《分裂细胞》、《波斯王子》等都会在家用机上出现，所以下面也来介绍介绍。

育碧在他们展区的大电视墙下放了一个真人等身大小的山姆·费舍尔的模型，这个英雄特工即将在《分裂细胞》的最新作《混沌法则》中再次一展身手，育碧的展区内也提供了该游戏的试玩，虽然展出的是PC版，但本作已经确定将会是一款多平台游戏，PC、PS2、Xbox、NGC上都会有份，游戏内容也基本上是一样的。

《波斯王子：时之砂》的续作《波斯王子：武者之心》也在展区内提供了试玩。《武

▲可以在现场试玩《波斯王子：武者之心》。

者之心》的故事发生在《时之砂》的15年之后，游戏的舞台由原本波斯的宫殿与洞窟拓展到海上航行的船只，身为主角的王子受到邪恶力量的诅咒，落魄得像一个奴隶囚徒，但仍不失其矫健的身手与勇猛彪悍的精神，以双弯刀与众多的异形鬼怪战斗……

现场试玩《武者之心》的玩家络绎不绝，看得出在经历了《时之砂》所带来的巨大震撼后，玩家对于续作的期待也是非常高的。

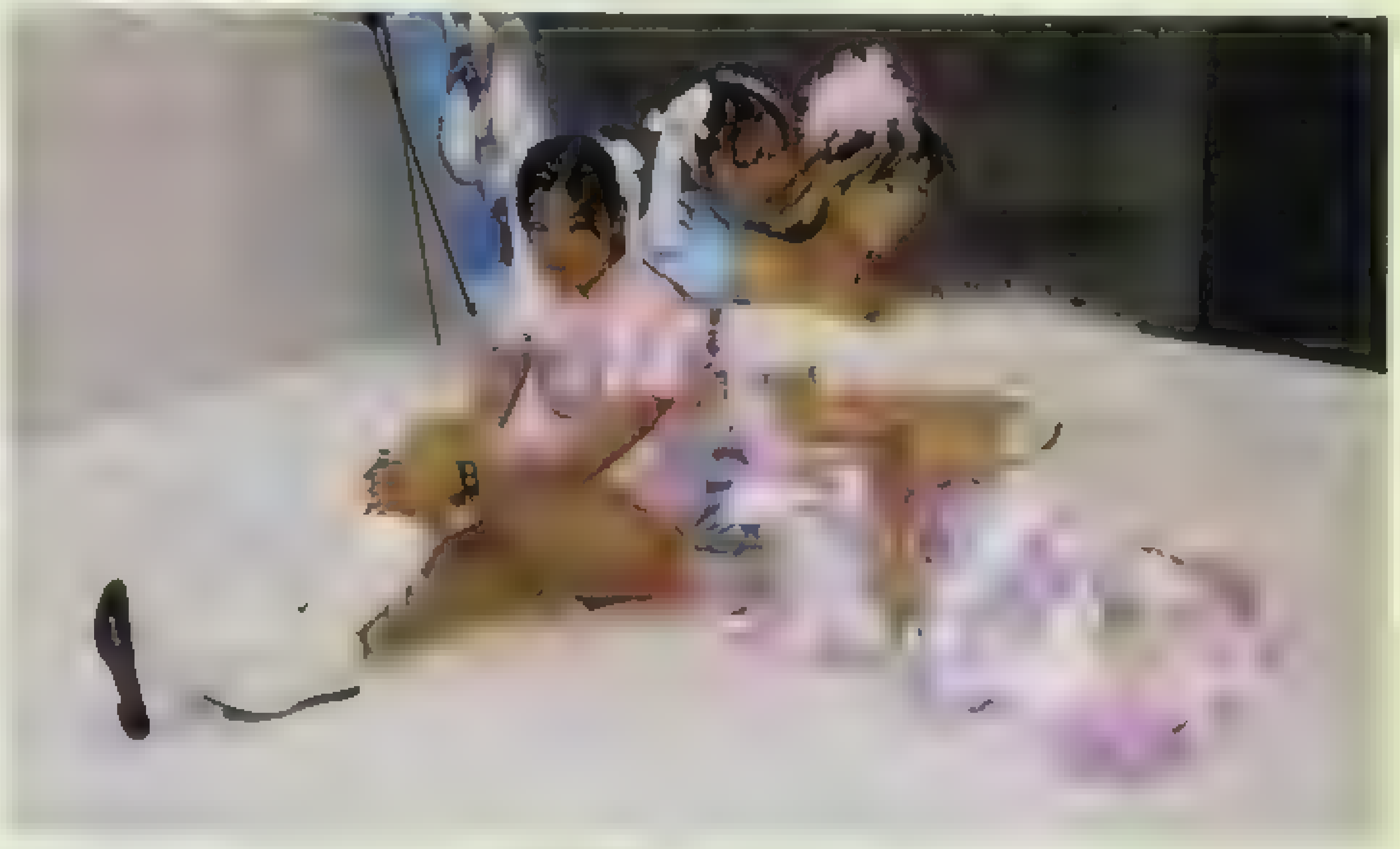
电子竞技大赛

在上届CHINA JOY上就已经举行了PC游戏的电子竞技大赛，获得玩家的热烈反响，而这次不光PC游戏的大赛继续举行，还首次召开了“电视游戏竞技大赛”，比赛竞赛的平台为PS2，比赛项目分为男子组和女子组，男子组游戏是《WE7》，而女子组游戏是《超级泡泡龙2》。另外还设有表演赛项目，分别是《铁拳4》和《极品飞车 地下狂飙》。比赛现场聚集了不少玩家，可惜的是中央的投影大屏幕显示效果欠佳，台下观众基本上难以看清比赛状况，所以气氛比较冷淡。反观隔壁的PC游戏的比赛——CEG电子竞技娱乐场，气氛就热烈得多，台上是2对2的决赛，台下还有数位选手同时进行着预赛，观众坐得都很靠近，加上台上的女主持不断地调动观众积极性，所以气氛显得非常热烈，经常传来很大的喝彩或者惋惜的声音。

▲正在进行的是《WE7》的比赛，中央的投影屏幕基本看不清画面。

COSPLAY

第二届CHINA JOY 游戏角色扮演嘉年华活动这次也举办得比上一届更具水准，COSPLAY的表演区设置了T型舞台，灯光效果一流，旁边还设有观众席。COSPLAY表演从10月5～7日3天都不断进行，当然大部分都是参展商自己角色的走秀表演，所以基本都是网游中的角色，不过我也看到了有一些个人COSPLAY爱好者扮演的《火影忍者》中的漩涡鸣人、《KOF》中的夏尔米等角色。另外，有两位扮演春丽的MM也吸引了我的注意，她们的扮相、服装都很具有神韵。



▲两位春丽MM扮演得很到位。

Square Enix副社长本多圭司先生采访记

在4号中午参加完高峰论坛后，我与本刊的特约撰稿人DARKBABY来到会场的中餐厅就餐，意外地发现了Square Enix公司副社长、网星史克威尔艾尼克斯公司董事长本多圭司先生正在与两个青年人交谈，本多先生的演讲在下午就会开始，之前我们也曾计划到时候对其采访，没想到在这里意外遇到，于是我们大着胆子上前提出采访要求，没想到本多先生非常热情地答应了，再加上本多先生的翻译小姐就在旁边，所以采访得以顺利实现。互换名片之后得知旁边的两位年轻人也是网星史克威尔艾尼克斯公司高层——执行副总经理小林大介（上届CHINAJOY曾发表过演讲）和副总经理山中让儿。我们的采访就在餐厅中展开，以下是采访内容。

LIKY：本多先生您好！

本多圭司（以下简称本多）：您好！

LIKY：首先我想问问本多圭司先生对中国大陆游戏市场的看法。

本多：我认为中国是一个非常有潜力的市场，尤其是网络游戏市场前景非常好。关于这个问题，我在下午的演讲中会详细讲解。

LIKY：大陆已经有PS2的行货主机发售，神游公司也在积极地与任天堂合作推出神游机和GBA，那本多先生对于大陆的TVGAME市场如何看待？会不会在这方面有所动作，比如将已经在日本发售过的优秀PS2或GBA游戏进行汉化然后在国内推出？

本多：因为涉及到一个软件价格问题，加上盗版猖獗，我们近期可能不会在这方面有所动作，另外考虑到目前PS2和GBA在大陆的普及率，我们暂时也没有这方面的考虑，等到主机普及率达到较高的程度时，我们肯定会投入更多的精力在这方面。目前我们在中国的发展策略还是放在网络方面。

LIKY：那作为中国公司的网星史克威尔艾尼克斯公司会不会为PS2或者神游开发原创的本土游戏呢？比如随着小神游SP的即将发售，它的普及量可能会有一个很大的提升，这个市场前景是比较好的，

本多：想做啊，我们很想做。

（旁边的山中让儿先生接口道）：我们就是希望通过这样的形式，利用中国的技术，中国的人才来开发中国制造的本土游戏。当然，如果你们能够为我们介绍好的人才的话，那就好了，我们是很想做的。

（本多先生在一旁也连连附和）

LIKY：网星史克威尔艾尼克斯现在也有不少国内顶尖人才，为什么现在不开始展开这样的动作呢？

本多：在下午的高峰论坛上我也会提及这一点，相对于这些单机版游戏，中国网络版游戏的增长率相对要高，所以目前即使要发展的话也是以网络这方面为主。（本多先生随即拿出他的演讲稿给我们看，上面有一些图形和曲线，注明着中国网络环境现状）中国目前手机用户数量最多，网络用户数量第二，网络游戏用户数量第三，单机版用户数量最少，而且增长率很低，从将来的一个预期来看，手机用户增长率最高，单机版用户数量要么持平要么下降，所以从这个整体环境来看，还是网络方面的前景最好了。

山中：对于PS2也好，神游机也好，如果在中国它们能够上网，在网络方面有一个环境的话呢，我们这方面的游戏也会跟上的。

LIKY：不久前，Square Enix、NAMCO等几家日本大厂商对中国的手机游戏进行了提携，但是提供的几款游戏都是非常简单的，那么那些在日本比较完善的手机游戏比如《FF》，会不会在中国推出呢？

本多：你刚才提到的《FF》这样的手机游戏，我们并不是说某一款手机先进来，就推出这款游戏，我们是作为一个整体一个系列来推出游戏的，比如手机版、PC版、PS2版，还有网络版等等一起进来的，有可能是在一个各方面条件比较完善、时机都比较成熟的情况下，就会一起推出，不是说单独的推出某一个版本。（顿了顿）你想玩《FF》吗？

（听到本多先生这样的问话，我们一连声说：“想、想、想！”本多先生爽朗地笑了起来）

本多：当然，玩家喜欢《FF》，想让《FF》进入中国的呼声也是很高的，以后我们也会考虑这些的。

LIKY：最后想问问本多先生对即将发售的NDS和PSP有怎样的看法。

本多：这是两个不同定位的主机，NDS是一款很正统的游戏主机，而PSP则可以实现很多功能，强调很多娱乐功能。

LIKY：那Square Enix对这两款主机的支持方针会是怎样的？

本多：上次在TGS上也已经发表过了，对于NDS的游戏开发我们持非常支持的态度，而对PSP来说，因为我们对它的各方面还不是特别了解，所以还是要观察一段时间，当然针对于它能实现的影像娱乐等功能，我们还是可以考虑跟它合作，比如推出《FF Ⅶ》的电影。

LIKY：好的，非常感谢本多先生能接受我们的采访，非常感谢。

本多：不用谢。

（采访完后，我提出与本多先生合影留念，他欣然答应。随后，本多先生还提出想要一本UCG杂志作纪念，由于我们准备不足，非常遗憾地没能满足他的要求。不过在第二天的开幕式会场上，我再次与本多先生相遇，而这次我终于将最新的UCG杂志送到了他的手上，总算没有留下遗憾。）

▲与本多圭司先生（右）的合影。

www.plumbook.cn

ACT PS2 发售日 10/7

推荐度 A | CERO 全年龄

■Bandai
■6800 日元
■无对应周边

游戏推介

一年一作的动作型"《机动战士高达》系列"继去年的《相会在宇宙》之后，终于将舞台转移到了动画最新作《机动战士高达SEED》身上。本作除了由《相会在宇宙》的原班人马打造以外，还加入了许许多多的新要素、新剧情、新机体以及新人物：在保留原动作系统的基础上加入了极富《SEED》特色的新系统"PARTNER BOMBOS"和"TENSION GAUGE"除了动画原著中登场的那些角色以外，外传《MSV》中的机体和人物均会一一亮相！原创的关卡及剧情，相信必定会为各位高达发烧友带来新的感动吧。

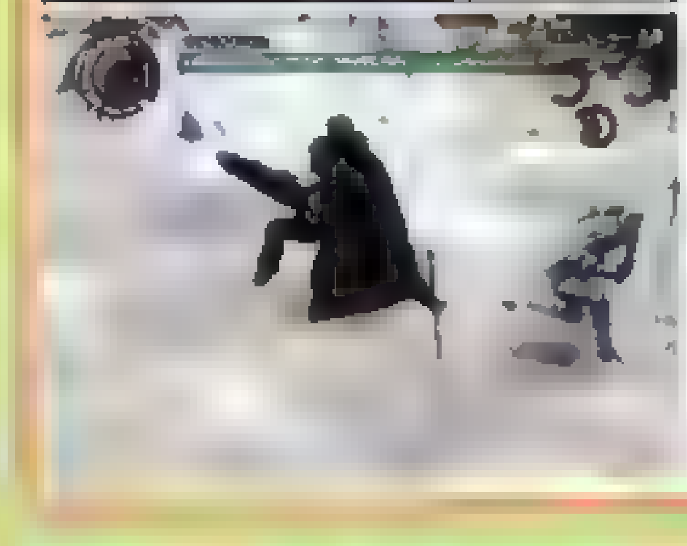
ACT PS2 发售日 10/7

推荐度 C | CERO 18 18岁以上玩家对应

■Sammy
■6980 日元
■无对应周边

游戏推介

自从数年前 DC 上的那款游戏后，《剑风》又一次被搬上了游戏的舞台，而开发商依然是YUKE'S。从目前的情报来看，本作应该是从漫画版第 22 卷开始，而且剧情也与漫画并无太大区别，这大概会令许多人为之兴奋吧。至于游戏的手感可以说是相当出色，虽然粗看起来也许感觉有些迟滞，但这其实正是忠实于原著的结果，而可以召唤同伴来协同作战这一点也很令人兴奋。此外，本作的主题曲依然是由平泽进演唱，不过感觉上似乎要稍逊于那首著名的《BERSERKER FORCE》。



STG PS2 发售日 10/21

推荐度 S | CERO 全年龄

■Namco
■6800 日元
■无对应周边

游戏推介

家用机平台上的最强空战游戏—"《皇牌空战》系列"即将推出最新作《末颂的战争》了！本作在大受好评的4代的基础上加以改良，比以往任何一作都更加强调小队作战以及真实空战的感觉。玩家们每次战斗开始前都要对队友的机体进行调度。本作除了与以往一样拥有丰富多彩的战斗机外还有任务多样的关卡外，更加入了全新的模式——ARCRDE MODE。在该模式中，玩家会作为前作中的ACE飞行员，以一敌百！新的模式相信会带来更加丰富的内容。10月21日，已经离我们不远了。

S·RPG GBA 发售日 10/7

推荐度 S | CERO 全年龄 玩家对应

■Nintendo
■4800 日元
■无对应周边

游戏推介

《圣魔之光石》已经是"《FE》系列"在GBA平台上的第三作了。虽然同为GBA作品，但本作在游戏的系统等各个方面都进行了极大的改动，无论是剧情还是游戏的界面设定都会给人耳目一新的感觉。本作的游戏系统与1992年发售的《外传》十分相似，不仅采用了男女两个主角的双主角路线，而且还新增了EX关卡，能够像外传那样，自由进入EX关卡并无限练级！同时，角色的转职变成了选择式的，如剑士既可以转成剑圣，也可以转职成杀手。新的系统自然为游戏带来了许多新的变化。

PUZ GBA 发售日 10/14

推荐度 S | CERO 全年龄 玩家对应

■Nintendo
■4800 日元
■无对应周边

游戏推介

《瓦里奥制造》以"10秒游戏"将游戏概念性发挥到了极至，各位玩家一定都记忆犹新吧。而这款"摇摆瓦里奥制造"就是它的续作。除了前作那些熟悉的角色外，还新增了几名角色将在游戏中登场，作为开始游戏的领航员。而本作最大的特殊之处在于利用卡带的特殊装置，游戏中的操作将不使用包括十字键在内的任何按键，只要旋转手中的GBA便可。任天堂真富有想像力啊，相信利用这个新奇的特性，游戏中将有更多丰富有趣的小游戏等待着玩家。

ACT PS2 发售日 10/28

推荐度 A | T 13岁以上

■Konami
■39.99 美元
■只对应 DS2 手柄

游戏推介

在秉承了系列传统的同时大胆创新，你可以想象一个从头到尾都没有跳跃的《魂斗罗》吗？不过这次的画面虽然仍与前作一样是全3D，但玩法仍是2D，这点请大家放心。只不过这次不再是横卷轴版面，大多数版面是俯视角形式的，有点像以往FC版《超级魂斗罗》的第二、五关。

这次的武器系统是涣然一新，和前作最大的区别就是追加了锁定攻击。尽管本作有诸多改变，但《新魂斗罗》火爆依旧！硬派依旧！高难度依旧！本作还大力强化了剧情的演出，每关都有数个过场的剧情，从中我们能够更为了解《魂斗罗》的世界观，而CG动画的迫力也丝毫不逊于前作《真魂斗罗》！如果你喜欢《真魂斗罗》的火爆与高难度，那么有着明显《真魂斗罗》烙印的《新魂斗罗》绝对不会让你失望的！准备迎接挑战吧！最后SOUL再次感叹，在当今这个时代仍能够玩到这样纯粹的动作游戏，幸福！

©Bandai 2004 ©Sammy ©三浦建太郎／白泉社 ©Namco 2004 ©2004 Nintendo ©2004 Nintendo ©2004 Nintendo

PlayStation2

	发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
10月	10月5日	日版	宇宙战舰大和号	宇宙戦艦ヤマト	SLG	Bandai	6800日元
	10月7日	**日版**	**机动战士高达SEED 无尽的明天**	**机动战士ガンダムSEED 终わらない明日へ**	**ACT**	**Bandai**	**6800日元**
	10月7日	日版	月东日西 Operation Sanctuary	月は东に日は西に Operation Sanctuary	AVG	Alchemist	68[illegible]日元
	10月7日	日版	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	ベルセルク 千年帝国の鹰 圣魔战记の章	A·AVG	Sammy	6980日元
	10月12日	美版	FIFA足球2005	FIFA 2005	SPG	EA Sport	49.99美元
	10月19日	美版	忍者神龟2 战斗连结	Teenage Mutant Ninja Turtles 2 Battle Nexus	ACT	Konami	39.99美元
	10月21日	**日版**	**皇牌空战5 未颂的战争**	**Ace Combat 5 The Unsung War**	**STG**	**Namco**	**6800日元**
	10月26日	美版	横行霸道 圣安德里亚斯	Grand Theft Auto San Andreas	ACT	Rockstar	49.99美元
	10月26日	**美版**	**新魂斗罗**	**Neo Contra**	**ACT**	**Konami**	**39.99美元**
	10月28日	日版	J联盟 胜利十一人8 亚洲冠军杯	Jリーグ ウイニングイレブン8 アジアチャンピオンシップ	SPG	Konami	6980日元
	10月28日	日版	装甲核心9 破坏结者	ARMORED CORE NINE BREAKER	ACT	FromSoftware	5800日元
	10月28日	日版	史莱克2	シュレック2	ACT	D3 Publisher	5800日元
	10月28日	日版	To Heart 2	To Heart 2	AVG	Aquaplus	680[illegible]日元
	10月28日	日版	看我的龙吧	我が竜を见よ	RPG	SCE	58[illegible]日元
	10月28日	日版	格斗之王2003	The King Of Fighters 2003	FTG	SNK Playmore	6800日元
	10月28日	日版	斯特拉的众神	ステラデウス	S·RPG	Atlus	6980日元
	10月28日	日版	新世纪宝贝	センチメタルプレリュード	AVG	Interchannel	6[illegible]日元
11月	11月2日	美版	瑞奇与叮当3	Ratchet & Clank Up Your Arsenal	ACT	SCEA	[illegible]美元
	11月2日	美版	罗马之影	Shadow of Rome	ACT	Capcom	49.99美元
	11月2日	美版	指环王 第三纪	The Lord of the Rings, The Third Age	RPG	EA Games	49.99美元
	11月3日	**日版**	**光明之泪**	**シャイニングティアーズ**	**A·RPG**	**SEGA**	**6800日元**
	11月3日	**日版**	**妖精战士 世代**	**ARC THE LAD GENERATION**	**RPG**	**SCE**	**5800日元**
	11月4日	**日版**	**新魂斗罗**	**ネオコントラ**	**ACT**	**Konami**	**6980日元**
	11月[illegible]日	日版	牧场物语 OH! 美妙人生	牧场物语 OH! ワンダフルライフ	SLG	Marvelous Interactive	6800日元
	11月15日	**美版**	**潜龙谍影3：食蛇者**	**Metal Gear Solid 3 Snake Eater**	**ACT**	**Konami**	**49.99美元**
	11月15日	美版	黄金眼 侠盗特工	Golden Eye, Rogue Agent	ACT	EA Games	49.99美元
	11月16日	**美版**	**波斯王子：武者之心**	**Prince of Perisa, Warrior Within**	**ACT**	**Ubisoft**	**39.99美元**
	11月17日	美版	亚瑟王	King Arthur	ACT	Konami	39.99美元
	11月17日	美版	极品飞车 地下狂飙2	Need For Speed Underground 2	RAC	EA Games	49.99美元
	11月18日	日版	热舞革命 音乐节	DDR FESTIVAL	RAG	Konami	[illegible]日元
	11月18日	日版	流行音乐10	POP'N MUSIC 10	RAG	Konami	6800日元
	11月27日	**日版**	**勇者斗恶龙Ⅷ**	**Dragon Quest Ⅷ**	**RPG**	**Square Enix**	**8800日元**
	11月预定	日版	真名法典	MagnaCarta	RPG	Banpresto	6980日元
	11月预定	日版	SD高达FORCE 大决战 次元海盗	SDガンダムフォース 大决战! 次元海贼	A·AVG	Bandai	58[illegible]日元

GAMEBOY ADVANCE

	发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
10月	**10月7日**	**日版**	**火焰之纹章 圣魔之光石**	**ファイアーエムブレム 圣魔の光石**	**S·RPG**	**Nintendo**	**4800日元**
	10月14日	**日版**	**瓦里奥制造 大回转**	**まわる メイドインワリオ**	**PUZ**	**Nintendo**	**4800日元**
	10月19日	美版	横行霸道 Advance	Grand Theft Auto Advance	ACT	Rockstar	29.99美元
	10月21日	日版	F-ZERO 高潮	F-ZERO クライマックス	RAC	Nintendo	4800日元
	10月28日	日版	战斗滚球X	パドローラ-X	RPG	Bandai	4800日元
11月	**11月4日**	**日版**	**塞尔达传说 神奇的小人帽**	**ゼルダの传说 ふしぎのぼうし**	**Nintendo**	**A·RPG**	**价格未定**
	11月11日	**日版**	**王国之心 记忆之链**	**KINGDOM HEARTS MEMORY CHAIN**	**A·RPG**	**Square Enix**	**5980日元**
	11月14日	日版	真·女神转生 恶魔混血儿	真·女神转生デビルチルドレン	S·RPG	Atlus	4800日元
	11月18日	日版	龙珠大冒险	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャM	ACT	Bandai	4800日元
	11月18日	日版	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	ACT	SNK Playmore	4800日元
	11月25日	日版	Riviera 约束之地	Riviera 约束の地	RPG	STING	5800日元

NINTENDO GAMECUBE

	发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
10月	10月12日	美版	纸片马里奥 千年之门	Paper Mario The Thousand-Year Door	RPG	Nintendo	49.99美元
	10月28日	日版	马里奥网球GC	マリオテニスGC	[illegible]	Nintendo	5[illegible]日元
11月	11月[illegible]6日	日版	马里奥聚会6	マリオパーティ6	[illegible]	Nintendo	5800日元

Xbox

	发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	价格
10月	10月7日	日版	星球大战：战场前线	Star Wars, Battlefront	ACT	美商艺电	6800日元
	10月19日	美版	死或生 ULTIMATE	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	FTG	Tecmo	54.99美元
	10月26日	美版	国际象棋大师	Chessmaster	TAB	UBI	19.99美元
	10月26日	美版	毁灭战士3	DooM	FPS	Activision	49.99美元
11月	11月2日	美版	谍对谍	Spy VS Spy	ACT	Global Star	19.99美元
	11月9日	美版	光环2	HALO2	FPS	Microsoft	4[illegible].[illegible]9美元

2004年10月6日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：100美元=827.66元人民币　100日元=7.45元人民币

粗黑字体：受注目游戏

红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年10月6日～2004年11月27日

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 15

本期排行榜大改版，从本期开始，读者们将会看到更专业、更详细的日本游戏排行榜，并从过去的每周10个排名增加到15个，这样就能让大家更清楚自己心爱的游戏排在哪一位了。此外还会增加“中国期待游戏榜”和“最期待中文化游戏”这两个与读者互动的排行榜，详细情况可以参考相关的说明。

2004年9月13日～9月19日

1 NEW 口袋妖怪 绿宝石

GameBoy Advance
冒险 /RPG
■ Nintendo
9月16日发售 4800日元
最高排位 1位

周间销量（套） 64万3987
累计销量（套） 64万3987

2 NEW 战国无双 猛将传

PlayStation2
历史 /ACT
■ Koei
9月16日发售 4200日元
最高排位 2位

周间销量（套） 19万358
累计销量（套） 19万358

3 NEW 最终幻想XI 普洛玛西亚的咒缚

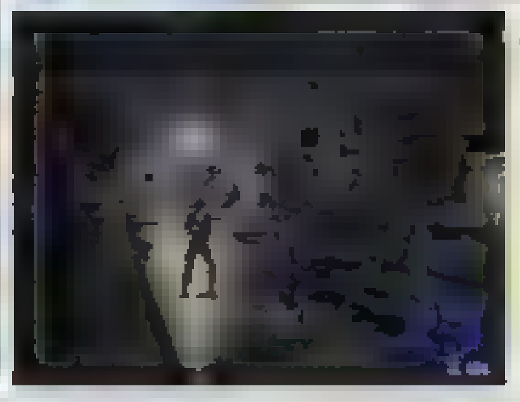
PlayStation2
幻想 /MMORPG
■ Square Enix
9月16日发售 4000日元
最高排位 3位

周间销量（套） 82438
累计销量（套） 82438

排名	上周 / 上上周	游戏名	机种 / 厂商 / 发售 / 最高排位	类型 / 销量
4	上周 1 / 上上周 –	网球王子 最强队伍结成	PlayStation2 / ■ Konami / 8月16日发售 6800日元 / 最高排位 4位	动画 AVG / 周间 30565套 / 累计 30565套
5	上周 4 / 上上周 2	BioHazard 逃出生天 File2	PlayStation2 / ■ Capcom / 9月9日发售 6800日元 / 最高排位 1位	恐怖 AVG / 周间 29915套 / 累计 11万9045套
6 NEW	上周 – / 上上周	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance / ■ Nintendo / 8月10日发售 2000日元 / 最高排位 4位	冒险 ACT / 周间 24788套 / 累计 20万7346套
7 NEW	上周 – / 上上周 –	九龙妖魔学院纪	PlayStation2 / ■ Atlus / 9月16日发售 6980日元 / 最高排位 7位	冒险 AVG SLG / 周间 23429套 / 累计 23429套
8	上周 – / 上上周 –	安琪莉可 大明星	PlayStation2 / ■ Koei / 9月16日发售 6800日元 / 最高排位 8位	恋爱 SLG / 周间 15732套 / 累计 15732套
9 NEW	上周 6 / 上上周 –	世界足球 胜利十一人8	PlayStation2 / ■ Konami / 8月5日发售 6980日元 / 最高排位 1位	足球 SPG / 周间 14943套 / 累计 97万66[illegible]5套
10	上周 8 / 上上周 5	职业棒球精神2004 高潮版	PlayStation2 / ■ Konami / 9月16日发售 6800日元 / 最高排位 10位	棒球 SPG / 周间 14572套 / 累计 14572套
11	上周 2 / 上上周	多罗罗	PlayStation2 / ■ SEGA / 9月9日发售 6800日元 / 最高排位 2位	漫画 ACT / 周间 14472套 / 累计 56735套
12 NEW	上周 / 上上周 –	鬼魂力量 魔法元素	PlayStation2 / ■ Idea Factory / 9月9日发售 5800日元 / 最高排位 2位	幻想 SLG / 周间 13723套 / 累计 13723套
13	上周 9 / 上上周 8	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2 / ■ Sammy / 5月27日发售 3800日元 / 最高排位 1位	柏青嫂 SLG / 周间 11943套 / 累计 [illegible]万9360套
14	上周 3 / 上上周 –	竞技场之王II	PlayStation2 / ■ Spike / 9月9日发售 7800日元 / 最高排位 3位	摔跤 ACT / 周间 8786套 / 累计 25万5461套
15	上周 7 / 上上周 3	幻想水浒传IV	PlayStation2 / ■ Konami / 8月19日发售 6800日元 / 最高排位 1位	冒险·幻想 RPG / 周间 8416套 / 累计 25万5461套

2004年9月6日～9月12日

1 NEW BioHazard 逃出生天 File2



PlayStation2
恐怖 /AVG
■ Capcom
9月9日发售 6800日元
最高排位 1位

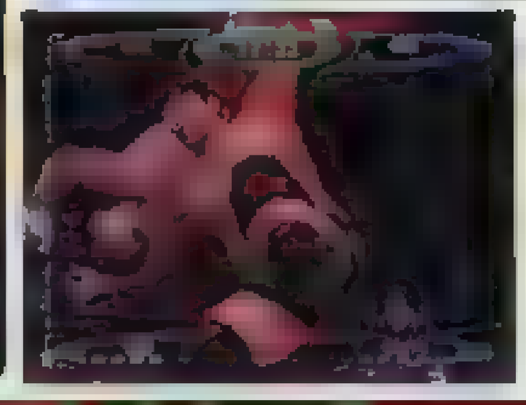
周间销量（套） 89131
累计销量（套） 89131

2 NEW 多罗罗

PlayStation2
漫画 /ACT
■ SEGA
9月9日发售 6800日元
最高排位 2位

周间销量（套） 42263
累计销量（套） 42263

3 NEW 竞技场之王II



PlayStation2
摔角 /ACT
■ Spike
9月9日发售 7800日元
最高排位 3位

周间销量（套） 34227
累计销量（套） 34227

排名	上周 / 上上周	游戏名	机种 / 厂商 / 发售 / 最高排位	类型 / 销量
4	上周 2 / 上上周 4	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance / ■ Nintendo / 8月10日发售 2000日元 / 最高排位 4位	冒险 ACT / 周间 29540套 / 累计 18万2558套
5	上周 1 / 上上周 2	世界足球 胜利十一人8	PlayStation2 / ■ Konami / 8月5日发售 6980日元 / 最高排位 1位	足球 SPG / 周间 19794套 / 累计 96万1872套
6 NEW	上周 – / 上上周 –	红侠乔伊 新的希望	PlayStation2 / ■ Capcom / 9月9日发售 4980日元 / 最高排位 6位	幻想 ACT / 周间 15427套 / 累计 15427套
7	上周 3 / 上上周 1	幻想水浒传IV	PlayStation2 / ■ Konami / 8月19日发售 6800日元 / 最高排位 1位	冒险·幻想 RPG / 周间 12844套 / 累计 25万8048套
8	上周 7 / 上上周 7	FC迷你版 林克的冒险	GameBoy Advance / ■ Nintendo / 8月10日发售 2000日元 / 最高排位 7位	冒险 ACT / 周间 11808套 / 累计 97350套
9	上周 8 / 上上周 9	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2 / ■ Sammy / 5月27日发售 3800日元 / 最高排位 1位	柏青嫂 SLG / 周间 11487套 / 累计 76万417套
10	上周 10 / 上上周 8	纸片马里奥RPG	Nintendo GameCube / ■ Nintendo / 7月22日发售 5800日元 / 最高排位 1位	冒险 ACT·RPG / 周间 8959套 / 累计 33万9991套
11 NEW	上周 – / 上上周 –	此花 消除黑暗的祈祷	PlayStation2 / ■ Success / 9月9日发售 3800日元 / 最高排位 11位	推理 AVG / 周间 8946套 / 累计 8946套
12	上周 5 / 上上周 5	超级马里奥弹珠台	GameBoy Advance / ■ Nintendo / 8月26日发售 4800日元 / 最高排位 5位	弹珠台 ACT·AVG / 周间 8866套 / 累计 58698套
13 NEW	上周 – / 上上周 –	BOBOBOOBO·BOOBOBO 爆斗鼻毛大战	GameBoy Advance / ■ Hudson / 9月9日发售 4800日元 / 最高排位 13位	漫画 ACT / 周间 8806套 / 累计 8806套
14	上周 15 / 上上周 18	文字解谜	PlayStation2 / ■ Namco / 7月8日发售 1800日元 / 最高排位 10位	解谜 PUZ / 周间 7874套 / 累计 81983套
15	上周 16 / 上上周 12	SIMPLE2000系列 Vol.61 THE 御姐武戏	PlayStation2 / ■ D3 Publisher / 8月25日发售 2000日元 / 最高排位 15位	血腥 性感 ACT / 周间 7874套 / 累计 26551套

日本周间游戏销售排行榜的内容转载自 WEEKLY FAMITSU №825&№826。
发售量的颜色如果不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色。

中国期待游戏榜 TOP 20

本期	游戏名	厂商名/类型
1	最终幻想XII	Square Enix 幻想/RPG
2	勇者斗恶龙VIII	Square Enix 冒险/RPG
3	潜龙谍影3	Konami 生存/ACT
4	光明力量IV	SEGA 冒险/S·RPG
5	重生传说	Namco 幻想/RPG
6	BioHazard4	Capcom 恐怖/ACT
7	皇牌空战5 未颂的战争	Namco 飞行/STG
8	超级机器人大战OG2	Banpresto 战略/S·RPG
9	火炎之纹章 圣魔之光石	Nintendo 冒险/S·RPG
10	GT赛车4	SCE 赛车/RAC
11	樱大战V 再见！吾爱	SEGA 恋爱/S·RPG
12	鬼泣3	Capcom 爽快/ACT
13	火炎之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo 冒险/S·RPG
14	光明之泪	SEGA 冒险/RPG
15	超级机器人大战GC	Banpresto 战略/S·RPG
16	光环2	Microsoft 第一人称射击/FPS
17	塞尔达传说 神奇的小人帽	Nintendo 冒险/A·RPG
18	王国之心 记忆之链	Square Enix 幻想/A·RPG
19	新魂斗罗	Konami 射击/ACT
20	太鼓之达人 五代目	Namco 太鼓/MUG

"中国期待排行榜"隆重登场！看到发售表中出现自己喜爱的新作，是否觉得心里有份想向所有玩家表达自己内心的振奋心情呢？如果你有希望自己的喜爱的游戏上榜，那么就请把心爱的游戏名称告诉我们吧！你的支持将会影响"中国期待排行榜"的排名，另外，排行榜中的游戏将会与新栏目"期待新作特搜队"完全联动！

最期待中文游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名/类型
1	最终幻想X	Square Enix 幻想/RPG
2	世界足球 胜利十一人8	Konami 足球/SPG
3	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix 冒险/RPG
4	女神侧身像	Square Enix 史诗/RPG
5	最终幻想VIII	Square Enix 幻想/RPG
6	最终幻想VII	Square Enix 幻想/RPG
7	口袋妖怪 火红·叶绿	Nintendo 冒险/RPG
8	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	Nintendo 冒险/RPG
9	王国之心	Square Enix 幻想/A·RPG
10	潜龙谍影2	Konami 潜入/ACT

最感动的时刻，最搞笑的场面，这都是游戏过程中让人难忘的段落，但如果看不懂游戏中的文字，又怎能分享这些乐趣呢？因此UCG正式开办了"最期待中文化游戏"的排名，希望玩家把自己最希望能汉化的游戏名称告诉我们，我们将会把你们的支持向相关部门反映，所以你的一个决定有可能会实现你的希望。希望大家能踊跃支持！

❶ 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

❷ Email速递：ucg@ucg.com.cn

❸ 短信快捷：中国移动的手机用户发送 **TP+相应的游戏名称到33557770**

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

上期"短信排行榜"MP3大奖的获得者是辽宁读者，号码是136****0799。期待你的参与！

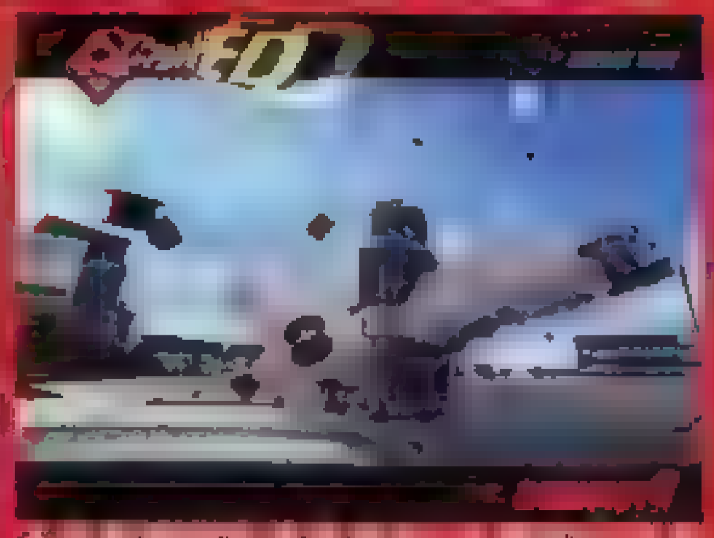
※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****0791	广东	135****4036	北京
135****8691	四川	138****5445	北京
137****3295	浙江	139****4275	北京
135****3970	四川	136****2676	北京
139****6947	江苏	139****5640	广西
139****8708	广东	136****7401	海南
135****3509	浙江	136****6373	重庆
139****9882	山东	137****3070	广东
138****1793	四川	135****3465	广东
139****6044	辽宁	135****2992	北京

英国游戏排行榜 TOP 10

2004年9月20日～9月26日



英国排行榜收录了PC游戏和未发售游戏（按预订量计算），由于有《模拟人生2》这种千万级PC超大作在前，其余游戏就只能靠边站了。不过来自美国的《星球大战：战争前线》依然表现出色。

本期	游戏名	厂商名/类型
1	模拟人生2	EA 2004年9月14日 SLG
2	星球大战：战争前线	LucasArts 2004年9月20日 ACT
3	火爆狂飚3	EA 2004年9月7日 RAC
4	泰格·伍兹的PGA巡回赛2005	EA 2004年9月20日 SPG
5	战锤40000：战争黎明	THQ 2004年9月20日 RTS
6	Resident Evil Outbreak	Capcom 2004年3月31日 AVG
7	Conflict：Vietnam	Global Star Software 2004年10月5日 FPS
8	The Simpsons：Hit & Run	VU Games 2004年9月16日 RAC
9	荣誉勋章：联合攻击	EA 2004年9月14日 FPS
10	科林·麦克雷拉力2005	Codemasters 2004年9月21日 RAC

美国游戏排行榜 TOP 10

2004年9月20日～9月26日

《星球大战》早已成为美国文化的一部分，《星球大战：战争前线》夺得销量榜首宝座不足为奇，奇怪的是Xbox版的销量居然比PS2高，看来美国人对于自己的国产游戏机还是比较拥戴的啊！

本期	游戏名	厂商名/类型
1	星球大战：战争前线	LucasArts Xbox 2004年9月20日 ACT
2	星球大战：战争前线	LucasArts PS2 2004年9月20日 ACT
3	英雄传奇	Microsoft Xbox 2004年9月14日 ACT
4	泰格·伍兹的PGA巡回赛2005	EA PS2 2004年9月20日 SPG
5	Def Jam：Fight for NY	EA PS2 2004年9月20日 FTG
6	泰格·伍兹的PGA巡回赛2005	EA Xbox 2004年9月20日 SPG
7	最终幻想XI 普罗玛西亚的咒缚	Square Enix PS2 2004年9月21日 RPG
8	Def Jam：Fight for NY	EA Xbox 2004年9月20日 FTG
9	X战警传奇	Activision Xbox 2004年9月21日 RPG
10	X战警传奇	Activision PS2 2004年9月21日 RPG

www.plumbook.cn

前线狙击

文 GOUKI

KILLZONE

PS2平台上从来不缺乏好游戏，无论谈到任何类型，有PS2的玩家总能够骄傲地拿出一款游戏说："它就是最棒的。"而当其他平台上出现了一款技惊世界的游戏的时候，很快在PS2上就会出现一款类似的游戏，并号称要超过前者——《杀戮地带》就是这样一款背负着使命的游戏，这个使命的代号是"光环杀手"。

杀戮地带 SCEA FPS
PS2 KILLZONE 预定2004年11月2日

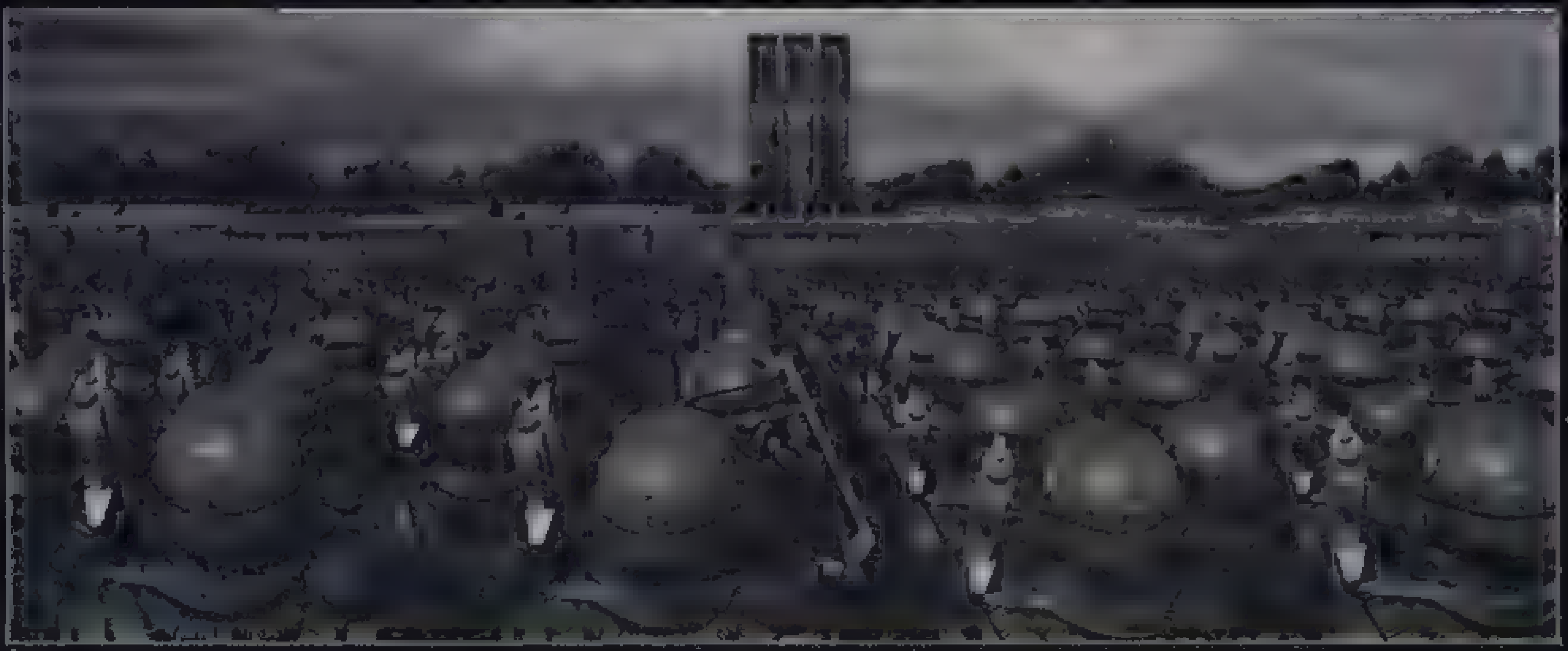
亦真亦幻的异星战争

游戏中没有长相古怪的外星人，也没有威力强大的激光武器——是的，《杀戮地带》虽然以异星战争为题材，但它几乎没有任何科幻色彩。

《杀戮地带》首席设计师 马丁·卡佩尔

战争是推动人类历史前进的动力，在人类几千年的历史长河里，发生过无数大大小小的战争。在进入20世纪以来，战争都被人类以各种手段详细地记录了下来，而其中一些极富代表性的战役也被写进了军官学校的教科书，作为范例仔细研究。Guerrilla的游戏开发者们无疑是一群军事迷（否则也不会有这样特殊的公司名称），这对他们来说既是幸运的，也是不幸的。幸运的是他们能够利用自身丰富的军事知识为《杀戮地带》增加更浓重的军事色彩，而不幸的是，近代的战争几乎都被各个游戏开发商使用到泛滥的地步，如果《杀戮地带》还是走真实化的路线，难免落入俗套了无新意——权衡之下，Guerrilla决定另辟蹊径，他们综合了20世纪以来的各大著名战役，将它们的特征完全保留，而将战场搬到了完全陌生的另一个星球……

时间是近未来，人类逐渐开始尝试进行远距离的星际旅行。很快他们就发现了一颗与地球结构类似的行星——维克塔（Vecta）。维克塔的意义不仅仅在于表明宇宙中存在着其他生命体的可能，更重要的是它能够有效地缓解地球日趋恶化的资源危机。面对这样一块肥肉，一向主张穷兵黩武的军事组织Helghast与主张"地球核心论"的组织ISA展开了激烈的争夺战……



武器 Weapon

这么酷的世界观，这么酷的人物设定，如果没有更酷的武器被紧紧握在手中，想是不是有一些遗憾？没关系，你想到的，Guerrilla也想到了——游戏为玩家提供了许多看起来一级棒的武器，并且我们也能够看出这些武器是由现实中的哪些武器"进化"而成的。在游戏中，除了剧情画面之外，我们很少有机会能够看到自己所操纵的角色，更多的只是与屏幕前的那双手和那支枪打交道，Guerrilla为不同的武器设计了不同的瞄准以及装弹方式，并且装弹的动作让人感觉非常酷——这也是近年来的FPS游戏非常流行的要素之一。

关于开发商 Guerrilla

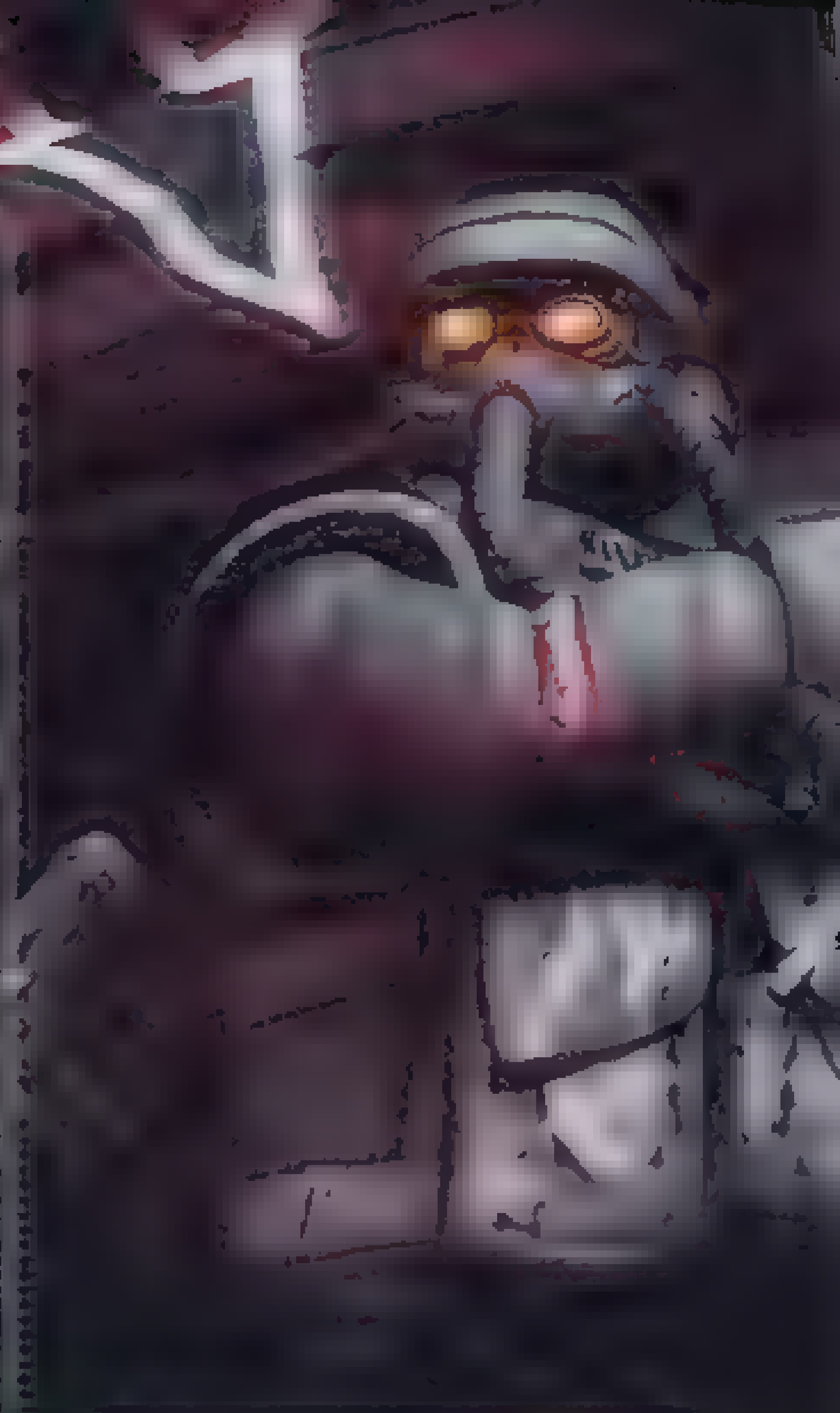
Guerrilla，这家名不见经传的德国游戏开发商由3个小型开发组构成，它首次出现在玩家的视线当中是因为《弹震症：越南1967》（ShellShock：Nam 67），这款由UBI代理发行的作品前不久刚在北美地区上市。Guerrilla的词意是游击队，以越南战争为题材来作为Guerrilla的第一款作品，真是再合适不过了。不过，真正让Guerrilla受到关注的，还是它的第二款游戏——《杀戮地带》。这款游戏在随后被SCEE（SCE欧洲分社）买下了发行权，成为PS2的独占作品。据传闻已经有人在Guerrilla的工作地点发现了标有"杀戮地带2"字样的开发文档，看起来已经足够Guerrilla忙上好一阵子的了。

©Guerrilla 2004

www.plumbook.cn

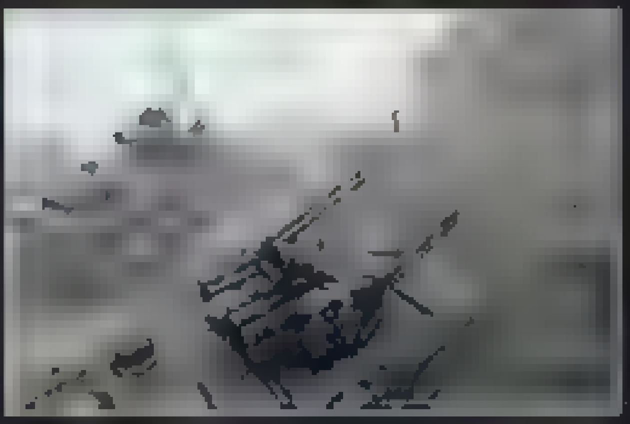
重金属风格的铁血“杀戮地带”

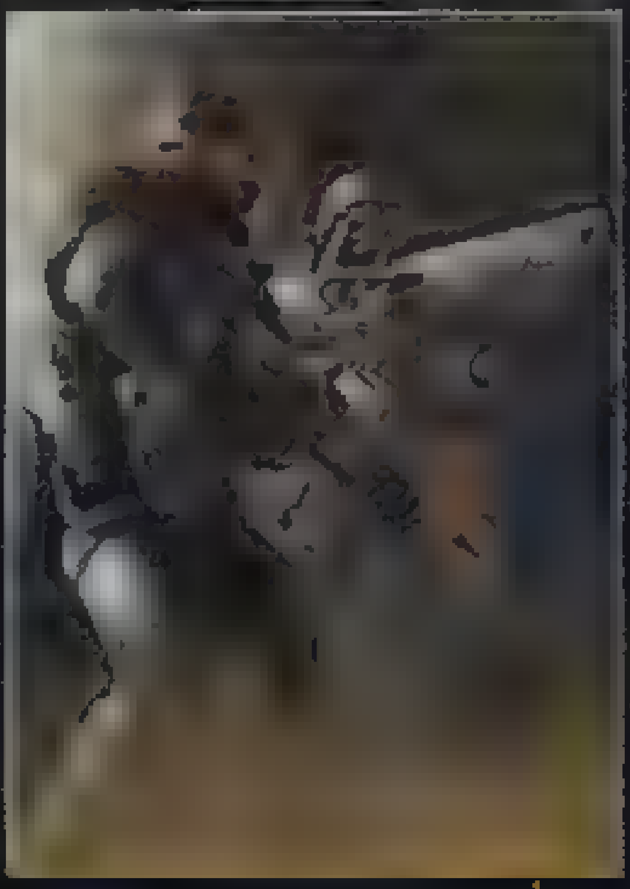
既然游戏的主题是战争，那么Guerrilla当然要将战场上最真实的部分表现出来。在Guerrilla的美工精心刻画之下，维克塔行星的每一寸土地都充满了铁血的重金属风格，阴暗而又冰冷，画面中穿插着的点点血红色显得格外地触目惊心。无论是己方角色还是敌方角色的装束都酷劲十足，而区分敌我双方的方法十分简单，Helghast的士兵都无一例外地戴着头盔以及暗红色眼镜，虽然他们可能因为兵种的不同而身着不同的军装，但只要认准了这一点就不会弄错。Guerrilla采用了一种独特的多层贴图技术，能够为角色“穿上”军装的同时还在他身上挂满了各种细小的物件以加强真实感与存在感。这对于强调虚拟现实的FPS游戏来说是至关重要的。



杀戮地带试玩体验

□	语音通讯	L2	下蹲
○	武器切换（长按为捡起武器）	R3	瞄准
△	装弹	L3	角色移动
×	动作键	R3（按下）	放大瞄准
R1	主武器	L3（按下）	奔跑/行走间切换
R2	副武器	十字键左右	切换道具
L1	扔手雷	十字键上下	狙击枪时放大缩小





幸运的是，我们得到了Guerrilla提供的《杀戮地带》体验版，让我们有机会在游戏正式推出之前向大家稍稍讲解本作的基本操作以及基本系统，这样大家在拿到正式版游戏的时候就能够立刻在这篇文章的指引下进入战场了。

试玩版提供了3名角色可供试玩，他们分别是擅长使用重装器的特姆普拉（Templar）、擅长远距离作战的卢格尔（Luger）以及能力比较平均的里克（Rico）。由于是试玩版的关系，每名角色的初始火力都十分强劲。和许多FPS游戏一样，身强力壮的特姆普拉移动速度稍慢，而身背狙击枪的年轻士兵卢格尔要更敏捷一些，里克则介于两者之间。

接下来谈谈游戏的操作。尽管我们始终认为手柄并不是FPS游戏的最佳配置，但是我们必须得说Guerrilla的确是仔细研究了游戏的操作部分，使我们能够很快接受并记住《杀戮地带》的操作。

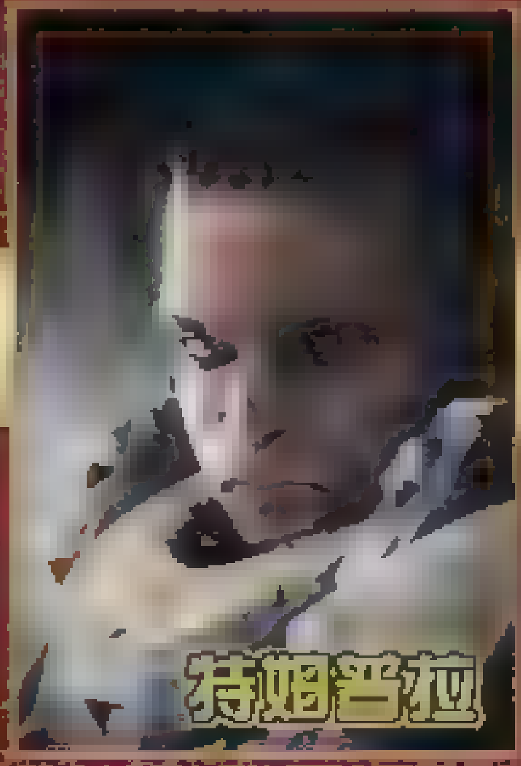
动作键是一个在游戏中需要频繁用到的按键，在游戏中会出现很多残桓断壁，按动作键就可以很帅地翻过去。此外开门、爬梯子等也都需要使用到它。当你与敌人短兵相接时候，连按×键还可以做出很漂亮的动作将敌人击倒。在战场上也许你偶尔会“晕枪”，紧张到分不清敌我，不过没关系，游戏提供了非常体贴的瞄准系统：当你瞄准敌人时，准星会变成红色，而瞄准战友，准星则是绿色。当你使用狙击枪的时候，就需要使用十字键了：按十字键的“上”是慢慢地聚集放大，按“下”则是缩小。至少在试玩版里，我们感觉狙击枪是非常有用的武器，因为试玩版的关卡非常大，有时敌我之间还会存在很高的落差，这就需要使用狙击枪进行精确射击了。

说到关卡，平心而论，《杀戮地带》在塑造宏大的战争场面时，以PS2的机能实在有些吃紧。在试玩版中的很大一段都是在野外，我们能够看到制作小组在处理人物建模的时候参考了《鬼武者3》，当角色离你足够近的时候，你可以很清晰地辨别出对方的容貌，而当你向后退上几步，就会发现对方的脸部在瞬间就变得模糊不清了。游戏在处理景物的时候也同样如此，在激烈的战斗中一个不小心就可能因为对地形的判断失误而丢掉性命，希望游戏在正式版时能够更好地处理这个问题。

在游戏中，除了手持的武器之外，还有一些固定的重型武器能够使用，比如重型机关枪、小炮台等等。这些威力巨大的重型武器一般都设置有过热槽，当热量过大时就会强制停止使用。另外，你还有机会乘上造型非常“彪悍”的战车，不过你并不能驾驶这些战车，只能按照规定好的路线行驶，这多少让人有些失望。

▲动作键的另一个作用是在靠近敌人的时候直接向敌人使出打击技。

战士 soldier



说到底，战争还是以人为本，那么玩家将在游戏中扮演什么样的角色呢？与其他的FPS游戏不同，《杀戮地带》将提供多名性能各不相同的角色供玩家使用。当玩家使用其中一名角色的时候，另外的角色就会成为玩家的队友与玩家共同行动。但他们并不会听从玩家的命令，而只是依照自己的意志行动。从前一阵子Guerrilla提供给媒体的试玩版中我们可以知道，游戏以关卡制来展开，而每当完成一个关卡后，玩家可以选择另一名角色重新玩一次。

本作将于《光环2》发售前一周，也就是11月2日发售。“光环杀手”之心可见一斑。不过，它究竟能不能成为“光环杀手”，这还需要时间的证明。从目前游戏的素质来看，已可称得上是PS2上最强的FPS游戏。虽然有着诸多硬件机能的限制，但一款好游戏总是能够以它特有的方式来打动玩家的心，我们相信《杀戮地带》就是一款这样的游戏。

&3D www.plumbook.cn

EXTRA特别情报

看了本作的机体状态画面以及战斗画面以后，大家会发现很多地方都标有和机体的体积相关的记号。这是否说明本作中机体的体积会比系列以往的作品更重要呢？

期待新作 特搜队

~调查最新的情报吧!!~

全国上下大江南北热爱游戏的老少爷们哥哥姐姐弟弟妹妹叔叔阿姨爷爷奶奶姥姥姥爷们早上好！虽然我们的“期待新作特搜队”是第一次和大家见面，不过我们的队员们早就摩拳擦掌迫不及待地为大家调查最新的游戏情报了！闲言碎语不要表，现在就让我们来看看大家期待的新作吧！

本期的特别报道作品

What is 期待新作特搜队?

这个全新的栏目会和本刊的“期待新作排行榜”栏目紧密联动，主要为大家报道一些比较受关注的未发售游戏。这一次，我们将为大家介绍一些日本玩家所期待的作品。今后也要请所有读者为自己心爱的游戏投上一票！

超级机器人大战GC 冬天里的一把火

日本期待新作TOP30排行数据		
本期排名 第16名	初登场 9月16日号	23名
	最高排名 10月1日号	16名

作为NGC上第一款《超级机器人大战》，《SRW GC》到底有哪些原创的新要素呢？就请跟随新作特搜队一起检验一下吧！

超级机器人大战GC	Banpresto	S·RPG
NGC スーパーロボット大战GC	预定2004年冬	日版
对应周边未定		售价未定

常玩常新，这是机器人动画爱好者们总是期待的“《超级机器人大战》系列”能够长期繁荣下去的最重要原因之一！除了要满足萝卜控（机器人动画爱好者，Robo-con的音译）的视觉需求外，在系统上的不断改良促使着这个系列不断进化。这次的《SRW GC》(Super Robot War GC，“超级机器人大战GC”的缩写）自然也会有令FANS惊喜的新系统登场，这就是“部位伤害制”系统。这次新作特搜队将为大家详细介绍一下这个系统的细节内容。而《SRW GC》的原创主人公情报终于也公布了！这里就把他们和原创的2种主角机体以及主人公的搭档放在一起为大家介绍吧！

原创主人公就是下面两位了！

下面插画中的这一男一女就是《SRW GC》的原创主人公了！在游戏开始时，玩家要从当中任意选择一名作为主人公进行游戏。两个主人公的出身设定以及名字虽然是一样的，但是在性别和性格上却是完全不同的！围绕着这样的主人公究竟会发生什么样的故事，还有选择男性或者女性会对游戏的分支路线产生什么样的影响，以及随之而来的其他很多问题，这都是FANS非常关心的内容！除此以外，这次公布的情报中还包括了负责后援的搭档角色以及原创的主角机体，这也是很值得注目的情报哦！

◀这次要从同名但不同性格的两人中选出一名作为游戏的主人公！

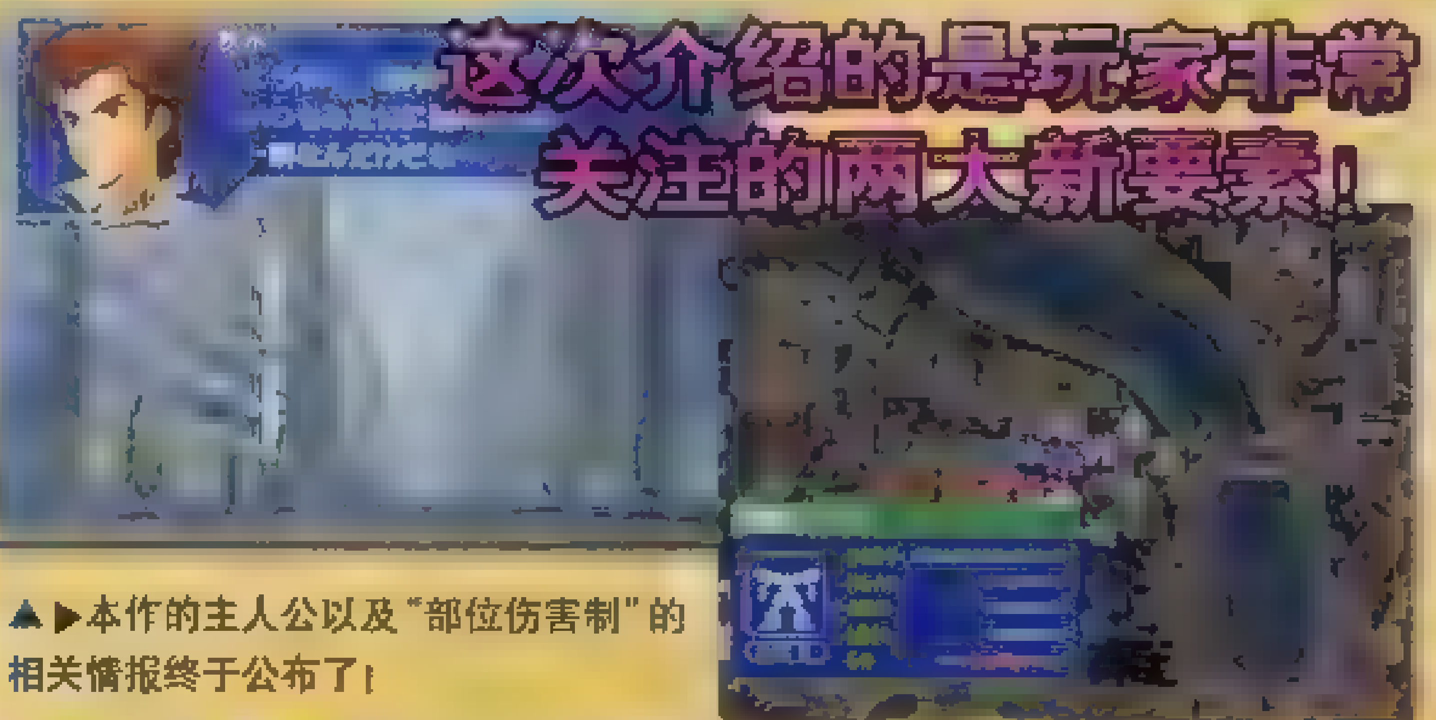
主人公（男）
赤月 秋水
あかつき あきみ

15岁，喜欢运动、活泼开朗，是个很普通的高中生。但是其实身分是重机制造商「最上重工」的社长赤月瑞云的儿子。因为过去曾经被他那个喜欢强人所难的老头子强迫，去老头子最感兴趣的实验台工作过，所以只要是和他老头子有关的事情他就会表现出很强的叛逆心。这次也是在老头子的命令下才驾驶着机器人出战的，心中不免又记上了一笔帐。

主人公（女）
赤月 秋水
あかつき あきみ

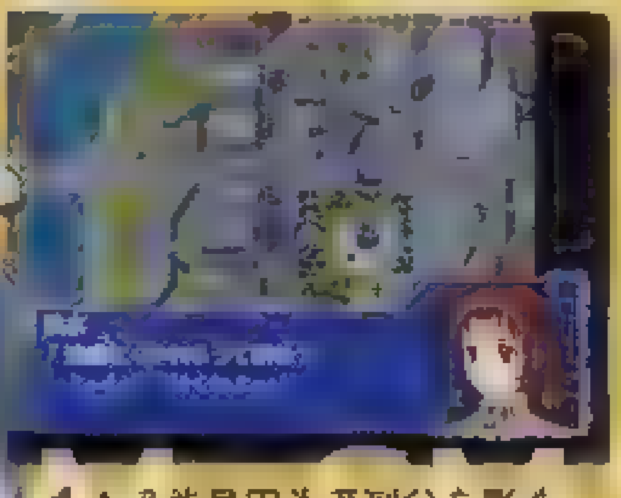
15岁，活泼开朗的高中女生，天真到了有点傻兮兮的地步，实际上是赤月瑞云的女儿，同时也是最上重工秘密开发的机器人的机师。她看出父亲瑞云虽然喜欢强人所难，但是内心却是非常热忱的。为了回报父亲对自己的期待，她总是在不断地努力。

这次介绍的是玩家非常关注的两大新要素！



▲▶本作的主人公以及“部位伤害制”的相关情报终于公布了！

▲“我是因为不能忍受街市在我眼前被破坏才站出来的！我才不管你们什么破钱呢！”充满了正义感的台词，这是对老头子的挑战吗？



◀▲可能是因为受到父亲影响的缘故，女主人公是一个不太擅长待人接物、只知道自己的事情的天真少女。

为你介绍NGC版独有的2大要素！

©苇プロ©国际映画社・つぼたしげお©サンライズ©东映...企画©东央 BANPRESTO 2004

转载自 WEEKLY FAMITSU №824 ※以上为开发中画面 ■文字：阿修罗

《超级机器人大战GC》原创系统！“部位伤害制”系统细节大公开！

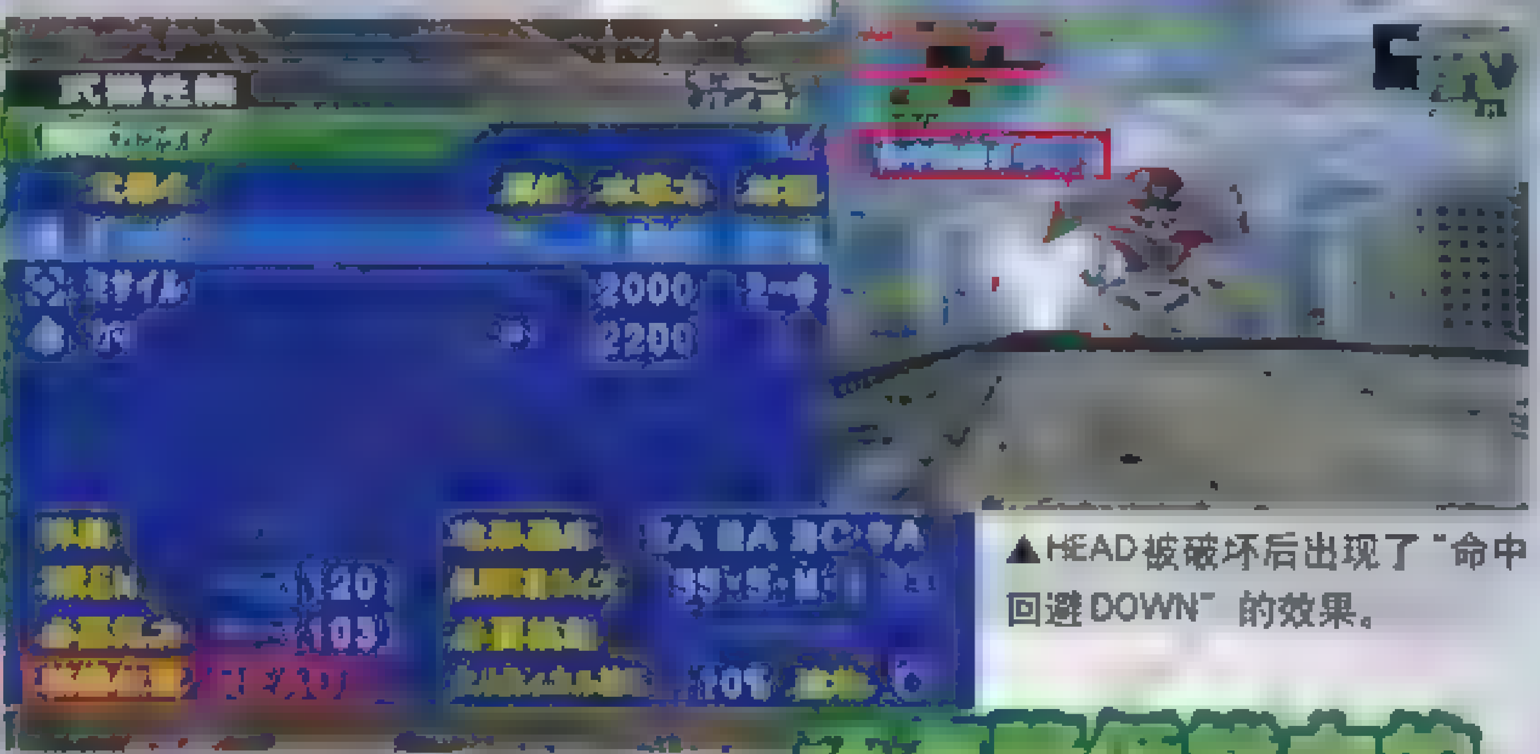
自从本作公布以来，关于《SRW GC》原创的“部位伤害制”系统的各种臆测就在FANS中不停流传了，现在我们终于能够知道更详细的情报了！每台机体都被划分为4个部位，某个部位被破坏的话，该部位所掌管的能力——比如攻击力或者回避率——就会降低！除此以外，被破坏部位附着的武器装备在该部位被破坏后也会变得无法使用！下面就介绍一下运用到部位伤害制系统特性的战斗过程。大家就先行体验一下战斗深度得到提升的《SRW GC》吧！

破坏GARADA K7的“HEAD”

来自《魔神Z》的机械兽GARADA K7，其头部装备着武器回旋飞镖。在游戏中，“回旋飞镖”这个武器就附着在“HEAD”部位。只要破坏了它的“HEAD”，回旋飞镖就不能使用了。这里介绍的就是破坏GARADA K7的头部的战斗过程。而通过战斗画面，我们也知道了头部被破坏后机体的命中率和回避率也会降低。

▲在地图上将光标移动到机体身上就能够确认其状态了。

◀将光标移动到不同的武器上就能够看到武器所附着的机体部位了。



一部分武器被无法使用了！

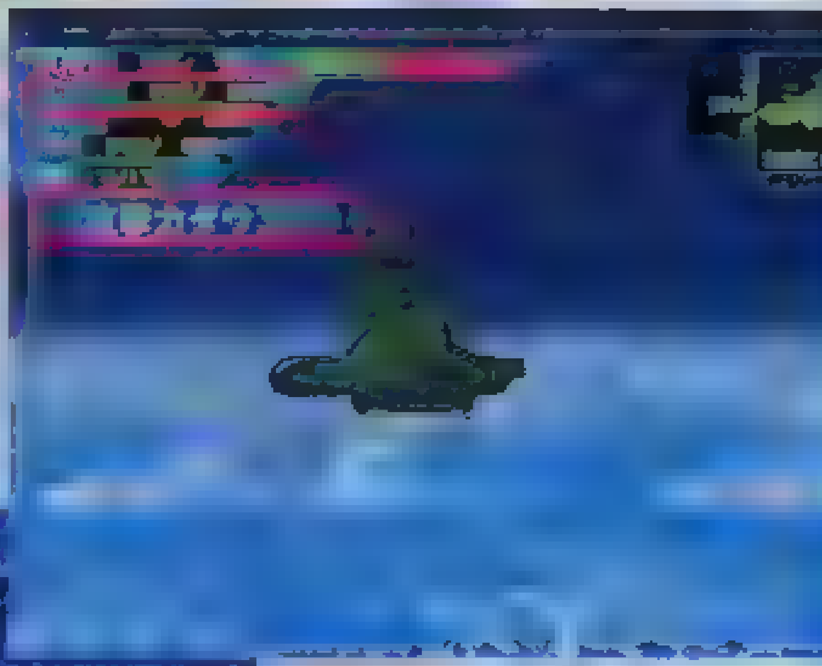
▲HEAD被破坏后出现了“命中回避DOWN”的效果。

▲被破坏后“HEAD”变成了红色，其上装备的回旋飞镖就不能用了。

还有降低能力的附加效果哦！

破坏战舰拘束的“WEAPON”

战舰的部位划分和机体有所不同，分为“BODY”、“CONTROL”、“WEAPON”和“ENGINE”4部分。这里介绍的是破坏掉“WEAPON”部位后的状态变化情况。战舰的“WEAPON”部位被破坏后，除了攻击力会降低以外，还会变得无法反击！这样一来就能够大幅削弱敌人的战斗力了！



▲破坏了WEAPON后，出现“攻击力DOWN”效果。战舰火力减弱后，整场战斗就会变得非常轻松了！

破坏敌舰的武器降低其攻击力！

▲破坏了WEAPON敌舰就无法反击了！不过请注意看右边的画面，有“部位攻击”的字哦！看来选择性地攻击特定部位的战术是可以实现的！请继续期待我们的续报吧！

竟然可以让敌舰无法反击？

主人公搭档就是这个人！

菲雅丽·法亚芙莱

25岁，最上重工的社长秘书，同时也担任主角机体的副机师一职。容貌端正秀丽，头脑明晰，不过却不容易被别人的言语所打动，说情什么的手段在她身上是完全没有用的。对于社长的儿子（女儿）赤月秋水总是称为「秋水大人」，在战斗中是一个非常出色的后援！

头部的单元可以作为小型战斗机单独行动。基于这种单元式部件的构想，灵刃的开发概念就是可以通过不同的部件来对应接近战和炮击战两种不同的战况。

超级系主角机体 灵刃 Soul Sabre

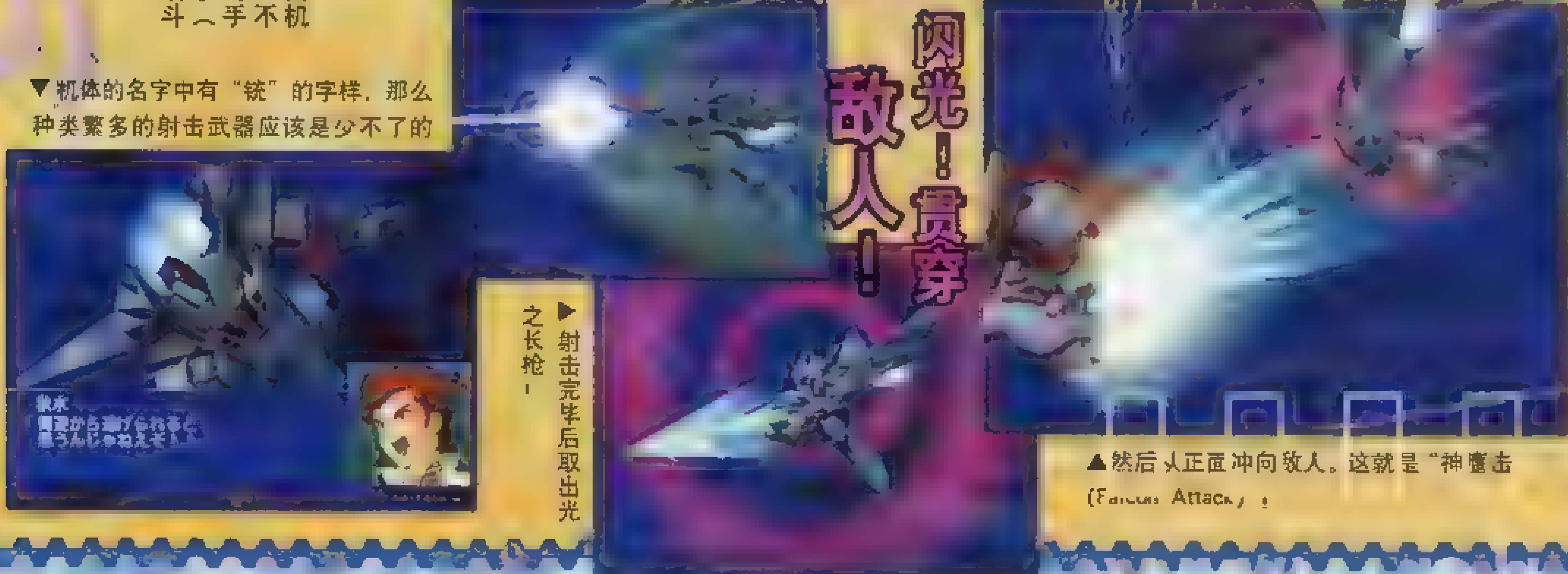
▲头部单元是叫作首刃（Head Sabre）的小型战斗机。不知道在战斗中会不会有再现合体分离动作的情节……

支钻子一起向敌人钻去！

▲◀手腕部份装备的钻子能够使用必杀技「螺旋狂风」（Spiral Tornado），将敌人撕裂吧！

原创主角机体降临在了战场上！

▼机体的名字中有“铳”的字样，那么种类繁多的射击武器应该是少不了的



闪光！贯穿敌人！

▶射击完毕后取出光之长枪！

▲然后从正面冲向敌人。这就是“神鹰击（Falcon Attack）”！

可以变形为飞行形态的机体，开发的概念就是借助变形能力同时获得机动性和火力两种高超性能，是可以不被战场条件制约的万能机体。

真实系主角机体 灵铳 Soul Gunner

游戏机种 | 游戏评分 | 游戏截图 | 推荐程度 | 24–26：热血推荐 | 27–30：黄金珍藏

口袋妖怪 绿宝石 — 游戏译名

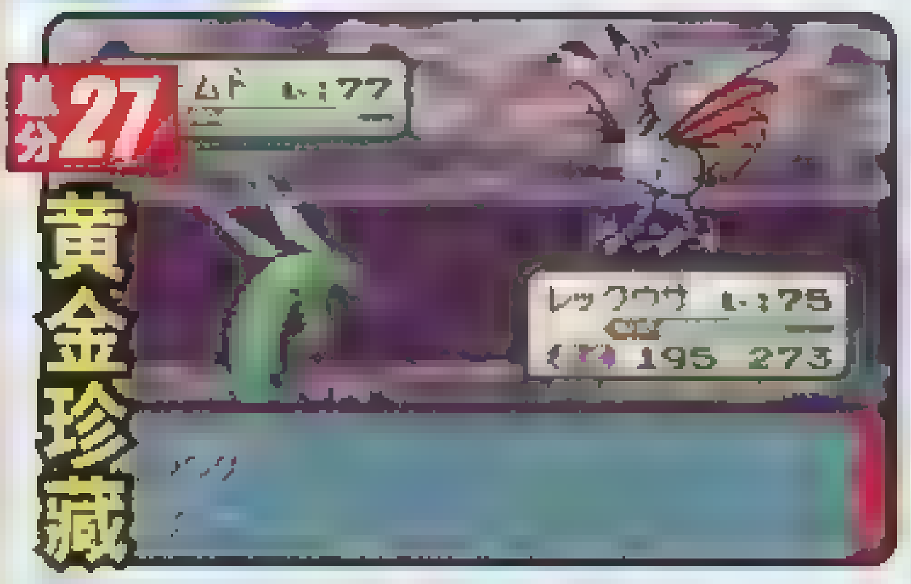
耐玩度 ●●●●●●●●●● — 游戏特色

画面 / 音效 / 系统 — 项目评分

泰坦按

《口袋妖怪 绿宝石》取得了本次黄金眼的最高分，在预料之中。Xbox的游戏热潮还没有退下，9月23日发售的《幻影沙尘》算是比较成功的一款游戏。PS2上热血推荐的作品不少，有条件的玩家可以一一尝试，移植版本的《化解危机》素质很不错。倒是名作“《樱大战》”系列的外传这回排在倒数第一，当然20分也不算很低，只是该系列的外传游戏评价似乎一向不佳……由于本作有中文版可玩，各位还是可以好好体验一下的。正如大家看到的，本期合刊报道了大量TGS2004的内容，其中不少重量级游戏将在近期发售，大多是在国内普及量比较高的PS2平台游戏，让我们一同期待这些作品吧。下面来看看本期的游戏评分：

GBA



口袋妖怪 绿宝石

耐玩度 ●●●●●●●●●●

画面

音效

系统

马修 推荐

其实《绿宝石》并不能算一款真正意义上的新作，游戏中的流程、画面、音乐等都和以前的宝石版无大区别，称之为宝石版的资料篇更合适。不过，这个系列的资料篇一直都对FANS有着不可阻挡的魅力，曾在《水晶》版中出现过的“小动作”、新的双打系统以及二周目新舞台的增加都给本作带来不少新意；而金银版怪物的复出，更会使收集迷和老玩家为之掏钱。总之，又一款谋杀钞票的怪物级作品诞生了。

LIKY

《绿宝石》的推出也算是该系列一贯的传统了，作为《红蓝宝石》的加强版，游戏加入了不少的新要素，不仅可捕捉的妖怪大大增加，还新增了全新的情节，新加入的动画让人觉得很有意思。至于游戏的系统似乎没有进化，不过想想也情有可原，毕竟本作并不能算是一款完全意义的新作。当然对于“口袋迷”来说，游戏只要有一点改变就可以让他们重新玩上好几遍了，何况本作的隐藏要素还是那么丰富。

阿修罗 推荐

作为一部资料片，本作算是相当有诚意的作品，改良或者新加入的众多要素令所有“口袋饭”激动不已。妖怪增加了出场动作，魅力进一步大增；剧情方面也所有强化；能够捕捉《金·银·水晶》版妖怪是对GBA系列作品的一个彻底补完；新增的战斗最前线在富有乐趣的同时也充满了挑战性。在非FANS的眼中难逃“冷饭”之嫌的本作对于喜爱这个系列的人来说绝对是一款不可多得的精品，绝对真心推荐！

卡带（128M）■Nintendo■ポケットモンスター エメラルド■RPG■2004年9月26日■1～4人■GBA联机线、NGC-GBA专用联机线、GBA无线通讯端子■自带记忆功能

Xbox

幻影沙尘

策略性 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

阿迪 推荐

“如果你在地面上逗留超过15分钟，你就会失去记忆。”这就是未来世界的地面吗？是的，这就是《幻影沙尘》呈现给我们的世界观之一。本作不仅拥有宏大的世界观，在超能力的策略组合上也能够彰显玩家的智慧，而ACT形式的超能力对战又能够展现细致的操作感。世界观+策略性+操作感=《幻影沙尘》。对于未来的情景，人类绝大部分描绘都是悲观的，而《幻影沙尘》想呈现给我们的，并不只是游戏而已。

D·S 推荐

本作的操作感十分不错，可惜在R键锁定敌人后使用L键在多个目标间切换时，视角有点混乱。超能力组合方面的策略性主要体现在远、中、近三种距离的超能力搭配上，当然还包括其他种类的超能力。在一个Arsena Case的30种容纳数量内，玩家需要搭配出最适合自身打法的超能力组合。值得一提的是游戏中采用了数首世界名曲，经过混音处理后作为BGM。选曲工作十分充分，风格与气氛配合也很好。

纱迦

这是一个以荒废的未来为战斗舞台、操控超能力者来作战的动作游戏。游戏中有超过300种不同的技能，玩法千变万化。玩家需要自行决定战斗方式，组合自己的卡牌组，故战略性非常高。本作对应Xbox Live，玩家可以在网络中和世界各地的朋友进行对战及交流。但不少技能只能在Xbox Live上获得，没条件的玩家只能放弃了。另外任务制的设定也多少使得游戏进程有些单调。

DVD-ROM■Microsoft/Microsoft Game Studios Japan■Phantom Dust■S·ACT■2004年9月23日■1人■对应Xbox Live网络套件/对应网络适配器■硬盘记忆

PS2

狡狐大冒险2：侠盗帮

画面卡通度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

星夜 推荐

本作最大的特点就是要利用3名角色的不同能力加以搭配，玩家还可以购买新的能力和道具。游戏内容比前作丰富了不少，游戏时间大概在20小时左右。本作难度比起前作有所下降，每一场BOSS战都略显简单。游戏画面依然是本作最出彩的地方之一，前作便是靠出色的卡通渲染技术赢得玩家的关注，本作的画面又有一定程度的提高，人物动作和表情都相当丰富，使得整个游戏过程仿佛是在观看迪士尼的动画电影。

猫太 推荐

一部剧情等细节部分能让人佩服得五体投地的作品。本作追求的并不是爽快的战斗，而是玩家们的头脑。控制着3名各具特色的角色，完成各种让人诧异的艰巨任务，潜入感十足。而利用一些超乎想象力的辅助道具，更是能做到一些谁也想不到的事情。在惊险之余还能给玩家们带来会心一笑。不过游戏的乐趣除了这些外，还有收集瓶子的系统。收集瓶子后获得隐藏技能，让主人公Sly的能力变得更全面。

SOUL

前作还只能算是一款典型的平台ACT，再加上一些潜入要素，而本作则真正成长为一款有个性有创意的游戏了，多种流行游戏玩法的加入让人感觉非常有趣，控制三个不同个性的角色也很有挑战性，而平台类游戏本身的主要特色之一——收集，也得以保留，再加上本作吸引人的故事剧情，承续自前作的优秀画面素质，以及到位的音乐；甚至，连前作中游戏时间太短的毛病也一并得以解除——这的确是一款佳作

CD-ROM■SCEA/Sucker Punch■Sly 2:Band of Thieves■ACT■2004年9月14日■1人■无对应周边■98KB

©2004 Pokemon ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAMEFREAK Inc. ©2004 Microsoft Corporation .All rights reserved.
©2004 Suker Punch Productions

PS2

火影忍者 究极的英雄2

忍术大作战 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

猫太 推荐

无论是喜欢FTG游戏玩家或者是原著的FANS都一定要玩的游戏。可选择的角色数量比前作翻了一番，且战斗场景也变得更多元化。可以任意地进行“线移动”的确摆脱了前作中的众多限制，新增加的“忍术”也让战斗有了更多玩法。不过最让人感动的还是新增的“通往究极之道”的模式。不但拥有与原著一模一样的故事，而且能让玩家在熟悉的场景中随意走动，定能满足众多“饭丝”。可惜音乐略显单调。

胜负师

《火影》在层出不穷的动漫改编型乱斗ACT中属于趣味性和耐玩度都比较高的游戏系列，而本作可以算是前作的一个进化版本。更多的人物选择，更丰富有趣的必杀技演出效果对于FANS来说是不小的诱惑。在基本的系统方面进行了一些细节上的调整，并增加了忍术系统，对战策略方面发生了一些改变。新增的RPG模式玩法比较特别，值得好好尝试。因为有和前作数量相当的隐藏要素，耐玩度方面有所保证。

阿修罗 推荐

作为一款乱斗式动作游戏本身来说，本作和前作的差别并不是很大，从画面的风格、操作的手感到基本的游戏概念几乎都没有改变。和前作一样，游戏最大的特色就是其出色的卡通渲染效果以及必杀技特写系统，超魄力的画面让人过目难忘。Bandai多年来制作动画改编游戏的经验的确为本作的成功提供了很多帮助。经过超级强化的故事模式让整个游戏的过程就如同在观看动画一般，绝赞，强力推荐！

DVD-ROM■Bandai■NARUTO ナルト ナルティメットヒーロー2■ACT■2004年9月30日■1～2人■无对应周边■81KB

PS2

化解危机 危机地带

移植诚意 ●●●●●●●●●●

画面

音效

系统

胜负师 推荐

“《化解危机》系列”外传性质的作品，最大的特点是强调机关枪连发的爽快感，在基本玩法方面没有太多改变。画面中规中矩，但略强于街机版，而且就移植态度来说，Namco可谓无人能及，手柄操作方式较为合理，并追加了数个针对家用机版的原创模式，特殊故事模式的武器切换系统使游戏玩法更接近于3代，而任务模式的挑战性和趣味性都使游戏的耐玩度大幅上升，如果使用光枪更能体会到其中的乐趣。

GOUKI 推荐

Namco的移植功力自不用多说，100%移植也只是基本要求。本作朝着爽快感迈进了一大步，不过取而代之的是战略性的些许下降，就看玩家是否在意了。大受玩家好评的CRISIS MISSION依然健在，并在此基础上增加了STORY MODE SPECIAL，为游戏增添了更多耐玩性。可以说单单只是为了这个系列而购入光枪就足以值回票价了，向喜欢光枪游戏的玩家极力推荐本作。

多边形 推荐

作为目前仅存的几款光枪射击游戏，本作具有相当高的耐玩度。虽然是移植于街机旧作，但是南梦宫认真的移植态度保证了本作的绝佳表现，是少见的几款移植作品超过街机原作的游戏。对于本作来说若不用GUNCON来进行游戏的话，其中的乐趣自然要大打折扣。专门为家用机增加了新的游戏模式，无论是新手还是老手都可以轻松上手。游戏的射击感十分爽快，命中感十分真实，画面和音效表现十分火爆！推荐

DVD-ROM■Namco■TIME CRISIS：CRISIS ZONE■STG■2004年9月17日■1人■对应GUNCON45、GUNCON2■74KB

PS2

钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔

剧情原创度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

沙罗

相比前一代，本作可谓诚意十足，不仅加入了全程语音，还对系统进行了更加丰富的修改及强化。角色大比例大于前作，画面看上去也更加漂亮干净。不过在战斗中，有时候的操作感还是不能完全令人满意。本作中加入了大量的过场对白，这多多少少限制了游戏的进程以及干扰了玩家进行游戏的兴致，最糟糕的是，这些对白是不能跳过的……不过，好在全程语音以及原创的剧情，还是能够让人接受的。

卡伦

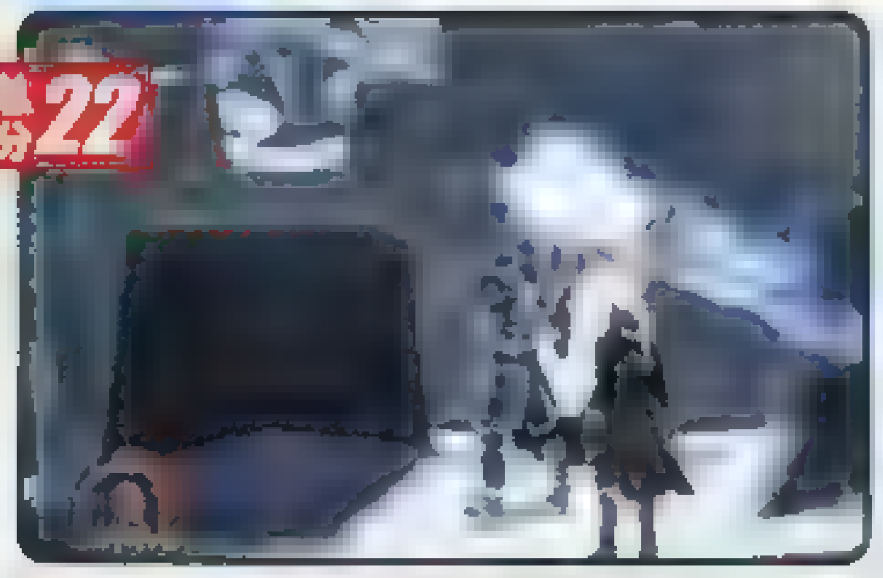
同去年年底推出的一代相比，本作无论是在画面还是系统上都有着不小的进步，尤其是卡通渲染的画面非常适合此类游戏。炼成系统一向便是本系列的最大卖点，本作将这一系统在前作的基础上又进行了改良，变得更为引人入胜。但最让人不满的便是剧情部分了，前作的剧情只能算是一般而已，而本作情节的吸引力似乎还有所下降，这也是多数动画改编游戏的通病。另外，本作的片尾曲很好听，强烈推荐。

铭风

SQUARE-ENIX出品的“《钢炼》系列”第二作，和“一代”原创的情节不同，本作故事在忠于原著的基础上加入了新的情节作为主线。游戏的类型依旧为A·RPG，游戏的画面质量有所提高。战斗中人物动作流畅，配合不同的按键组合便能使出花样繁多的攻击技能。不过本游戏的敌人种类并不丰富，作为系列最大标志的“炼成”的自由度也没有什么大的改变。不过作为一款休闲用的动作游戏还是不错的。

DVD-ROM■Square Enix■钢の炼金术师2 赤きエリクシルの悪魔■A·RPG■2004年9月22日■1人■无对应周边■303KB以上

PS2



被遗忘的国度：恶魔之石

剧情 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

邪魔天使

一拿到游戏就看得出这是Stormfront Studios的作品，其“《指环王》系列”就以画面精美、场景宏大著称，虽然打击感比《指环王》有所提高，但还是重量感不足。画面上比《指环王》有了进一步提高，特别是在人物建模以及细部处理上更显该制作小组的成熟。在场景气氛烘托上也很到位，飞龙、怪兽、爆炸，尽现奇幻世界的美感。隐藏角色崔斯特更是“暗黑精灵迷”的福音，怎一个酷字了得！

SOUL

果然是由原《指环王 双塔》的制作组开发的作品，手感相同，但奇怪的是这次无法单独调节音效，因此原来通过相对地调高音效声来增加打击感的做法已经行不通了。三人同时战斗会让场面更为热闹，但注定一定会有两位角色是自动攻击的，这就很容易会有让玩家感觉自己参与度不高。如果西方的两大奇幻门派中你只熟悉《指环王》，而对《龙与地下城》不感冒的话，本作同样也会失去一大部分乐趣。

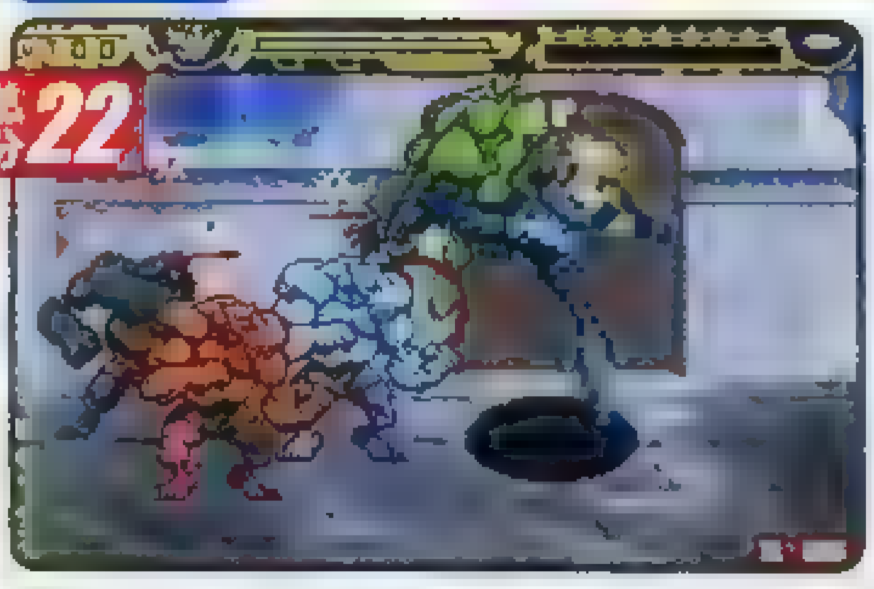
阿修罗 推荐

游戏最大的卖点就是由《被遗忘的国度》原作者撰写的剧本以及负责游戏开发的原EA《指环王》小组。因此，游戏的剧情方面是绝对无话可说的。而系统方面，在继承了《指环王》大气的音乐以及华丽的场景之外，该系列打击手感差的“特色”同样毫无改进。改良过的升级系统对《龙与地下城》的规则进行了简化，有一定的代入感；小队战斗的构思也相当出色。不过游戏的平衡性把握不是很好，容易让人“暴走”！

DVD-ROM■Atari/Stormfront Studios■Forgotten Realms：Demon Stone■ACT■2004年9月14日■1人■无对应周边■86KB■多平台对应

TM&©1999 2004 NAMCO CO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. © 荒川弘 / SQUARE ENIX・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・电通 2003
©SQUARE ENIX All Rights Reserved ©2004 Atari/Stormfront Studios ©2004 Bandai

GBA



总分22

超级守护英雄

击打爽快感 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

铭风 推荐

土星名作在GBA上的续作。本游戏动作性极强，配合简单的操作便能实现多种技能，并可轻易形成连击。游戏在同时面对多个敌人时不会拖慢，可轻松流畅地将他们干掉。同时战斗中还可使用华丽的魔法，玩家可根据个人风格喜好来制定战术。游戏的故事模式虽然只有6关但给人十分紧凑的感觉，一环紧扣一环。当然，由于关卡数量少玩多了必然会感到厌倦，不过游戏最大的乐趣还是在多人共同过关和对战上啊。

猫太

不愧为经典ACT的最新作品，不但战斗的临场感十足，而且剧情等要素都制作得十分出色。3个不同的角色和大受欢迎的培养系统能让人有通关数次的欲望。在拥有众多格斗技巧的同时，也不减魔法的存在价值。BOSS战的刺激气氛和与各个守护英雄的相会更是让人流连忘返。不过可能由于机能的关系，总觉得本作的拖慢情况十分严重，让游戏的爽快感大跌。而且敌人的种类也太少，往往换个颜色就算是新敌人。

邪魔天使

带有成长要素的动作游戏一般都比较好玩，再加上当年SS版给人留下了良好的印象，所以该游戏给人的感觉还是不错的。不过里面那三名主人公让人觉得很奇怪，关键是造型没达到理想的高度，人设太过普通，好在能使用原来的角色让人备感安慰。对于一款以动作为主的游戏而言，该游戏做得不错，打击感很好，很有质感，再加上那华丽的连续技更是让人玩起来热血沸腾，而且连续技出招也相对容易，适合各种玩家。

卡带（64M）■Treasure/Sega■アドバンス ガーディアンヒーローズ■ACT■2004年9月22日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

PS2

总分21

网球王子 最强队伍结成！

必杀技丰富度 ●●●●●●●●●●

画面

音效

系统

D·S 推荐

"《网球王子》"系列目前已经成了Konami继"《游戏王》系列"后挖掘出的又一座金山。虽然本作只不过是前作《SH2》的加强版，但却在细节方面处理得非常成功，而且平衡了各角色间的能力差异，使得对战乐趣大增。本作中增添了许多新角色，几乎达到了与动画同步，其制作态度与专业水准可见一斑。游戏的关键词是"育成"，而乐趣则源于在组建队伍的过程中享受到的成就感，但流程过短是个遗憾。

邪魔天使 推荐

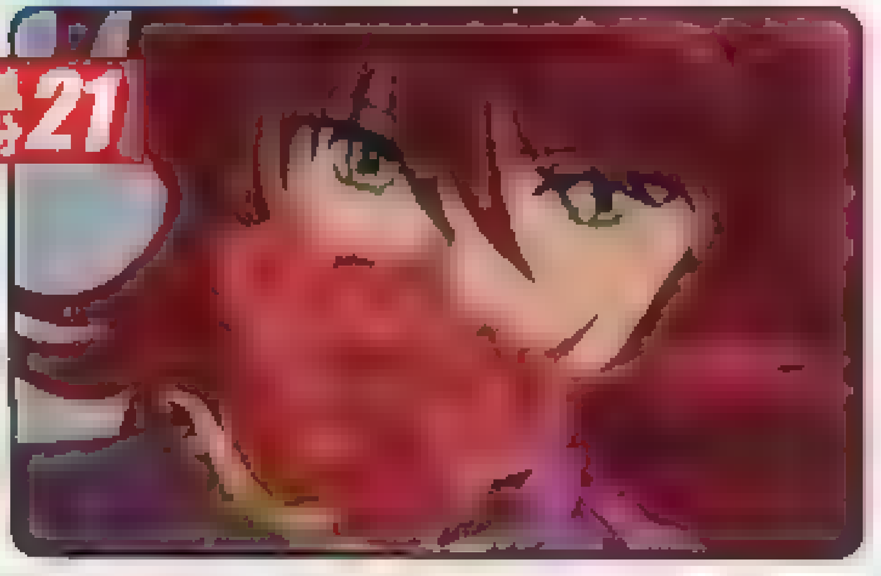
作为一款FANS向的游戏，该作还是说得过去的。不过自《Smash Hit》以来，后面几作一作比一作凄惨，这让人觉得有些不是滋味，而且本作居然在一开始就出现了掉帧，让人怀疑游戏厂商的诚意。不过一进入游戏就让人感到这款游戏的进步。必杀画面的特写镜头、必杀的调整、画面变强，都体现出了其优点，特别是能够随意组合自己喜欢的角色，这完全会让FANS兴奋不已。

阿迪

虽然我一向喜欢体育类游戏，但对这款过于夸大必杀技威力的另类作品却不敢恭维。由于没看过原作动画，所以人设与声优对我是起不到丝毫杀伤力的，而漫长的读盘时间与不过不失的动画渲染技术则让我对这部作品彻底失去了好感。为了刻意强调"育成"这个因素，游戏中有许多"暧昧"的情节出现，实在让人看得有些毛骨悚然。不过本作的动作捕捉技术还是很棒的，基本重现了现实中职业选手的各种姿势。

DVD-ROM■Konami■テニスの王子様 最強チームを結成せよ！■SPG■2004年9月16日■1～4人■对应手柄分插器■472KB

PS2



总分21

幽游白书 暗黑武术大会

回忆怀旧 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

阿迪

相信许多生于80年代的读者朋友肯定都看过或听说过《幽游白书》这一本漫画。而由雅达利推出的这一款《幽游》FTG，从FTG的角度来看无疑是缺乏品质的。古怪的判定有点令人无所适从，版边的Ring Out显得有点过于无赖。但是从回忆怀旧的角度去看，本作又忠实再现了暗黑武术大会期间的经典故事。对于Fans级人马来说，足矣。看着熟悉的幽助、桑原、藏马、飞影，仿佛又让人回到了学生时代。

SOUL 推荐

一款在各方面都很类似同厂的《龙珠Z武道会》的作品，从画面到手感。如果你能玩得惯之前的两作《龙珠Z武道会》，而且又极为喜欢这部漫画，那么你会在本作中玩得很开心的。游戏主要的还是想带给你来自原作动画本身的快乐，表演的成分要大于游戏的成分，本作在传递这种快乐方面还是很称职的，操作简单，而且各个角色的共通技很多。不过如果把本作当作一款严谨的3D格斗游戏来玩，只能是自讨没趣。

卡伦

"《魔强统一战》带给我们的感动，大概永远也不可能再度体会到了吧。"当玩到这款新出的《幽游白书》格斗游戏时，我不禁发出了这样的感慨。本作的打击感差得令人发指，而游戏的平衡性也存在很大的问题。本作的剧情发展倒是完全忠于原作，而且重要情节会插入原作的动画，不过那些熟悉的角色满口流利的英语感觉上实在是有些别扭。《幽游白书》的FANS可以考虑一下这款游戏。

DVD-ROM■Atari/Digital Fiction■Yu Yu Hakusho: Dark Tournament■FTG■2004年9月21日■1～2人■无对应周边■107KB

PS2

总分20

樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士

系统创新度 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

沙罗

由于本作的故事和舞台都转移到了美国，所以颇有一种耳目一新的感觉。不过，虽然人马一体的全新战斗系统令战斗更加丰富，但在操作、手感甚至视角等各方面都不能让人满意，无论是系列的老玩家还是新人，恐怕都要花上一段时间来适应才行。游戏的难度相对比较偏低，这也是一大问题，关卡虽多，但打法大都千篇一律，时间一长就会失去挑战性和继续游戏下去的动力。总之，动作化的本作并不能令人满意。

卡伦

坦白地说，"《樱大战》系列"的外传素质从来就没有令我满意过，本作也不例外。无论是在剧情、画面还是系统方面，本作都只是达到了一般水准，远没有正传那么出色。如果你不是《樱大战》的狂热FAN的话，那就没有什么游玩的必要。至于新女主角吉米尼给人的感觉还有些苍白，远不如前面的真宫寺樱以及艾莉嘉给人留下的印象深刻。不过这毕竟不是正传，也许在《樱大战V》中这一现象会有所改善吧。

D·S 推荐

虽然人马结合的战斗在动作方面还算顺畅，不过一旦停下来攻击时，视角、操作性等各种问题就暴露了出来，单线性质的关卡设计也让人玩得很不过瘾。新作的人设已经令人伤心不已，而本作中的对话选择的实用性更大大降低，已经成了鸡肋设定。希望这个问题在5代中得到彻底解决！此外，制作人还是比较有诚意的，若干隐藏角色、相册等设定都比较讨巧，多少能够增加玩家的收集欲望。

DVD-ROM■SEGA Sammy■サクラ大戦V EPISODE 0 荒野のサムライ娘■TA・AVG■2004年9月22日■1人■无对应周边■31KB以上

©TREASURE 2004 ORIGINAL GAME ©SEGA CORPORATION ©许斐刚 TK WORKS／集英社・テレビ东京・NAS
©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan ©2004 SEGA Sammy ©2004 YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA ©FUJI TV
©PIERROT. Licensed by FUNimation ®Productions, Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners

文 阿修罗

天诛 红

◆游戏时间：超过 30 小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ FromSoftware ◆ ACT ◆ 2004 年 7 月 22 日◆ 1 人◆无对应周边◆ 46KB ◆ 6800 日元

热血推荐

8 8 8

黄金眼评分 24

替天行道，谓之“天诛”

说到潜入类游戏，人们第一时间想到的肯定是《潜龙谍影》。这个系列的牌子实在太大，其他任何同类作品都不得不被它的灿烂光芒所笼罩。但是，在光芒之外的黑暗之中，人们还是会忽然看到一丝红光闪过。伴随着九字真言出现在人们眼前的就是立体忍者活剧《天诛》。

与《潜龙谍影》等以近未来高科技时代间谍战为主题的同类作品不同，《天诛》这个系列采用了一个同样颇能引起人们注意的题材——忍者。全世界的人都知道忍者，神出鬼没、头戴面罩就这这群日本战国时代刺客们的典型写照。在游戏世界中，忍者往往也是制作者们爱用的角色。但是，可惜的是，大部分游戏中的忍者都成了兰博一样的孤胆英雄，总是喜欢拿起刀剑和敌人们赶上一场硬仗。真正能够忠实再现忍者精髓的，到目前为止似乎也只有《天诛》做到了！

真正的忍者是探子，是刺客，他们的任务是在不知不觉中查清楚敌方的情报，或者刺杀重要人物。他们与Solid Snake 有一定相似之处，但也有很大的差别。因为时代背景的缘故，忍者们没有卫星定位系统这样的高科技手段来协助行动，但是那些来自于古装片、武打片、充满东方奇幻色彩的各色忍术忍具同样能够其到非常重要的作用。而这也正是《天诛》能够在众多同类题材大作中脱颖而出，吸引到很多喜爱东方文化、喜爱忍者故事的核心FANS的重要原因。

作为PS2上的第二部系列续作，也作为系列第一部真正意义上的外传作品，《天诛 红》从一开始就受到了广大FANS的关注。没有力丸这位系列正统男主角，因此无法命名为《天诛 肆》，或许游戏会因此失去一部分“丸子控”；但是采用全女角出击的阵容同样也会招来一些有特殊爱好的人吧！（爆笑）而系统方面的一些改进也会让非常强调严谨性的本作在游戏时的感觉会有很大的不同，这也是非常具有风险的事情。但是，一味求稳不思进取的想法是不对的。FromSoftware 刚刚从 Activision 公司那里完全取得了游戏在全球范围内的制作以及发行权，所以它一定也希望这个系列能够发展出新的生机。游戏的口号是“尘世之恶在红花中湮灭”，或许这会是系列的一个新的开始吧……

忍术皆传·改

《天诛》每一代都在进行改良和改革，而本作对于主角系统的改良就是非常好的一件事。（没有力丸这条除外）以往的双主角系统是让玩家选中一个主角不断发生剧情，这样一来虽然焦点比较集中，但是因为视点单一的缘故，导致玩家在一次游戏时很难完全把握整个故事的大纲。采用了新的交替式剧情演绎方式后，玩家可以同时对两位主角的剧情进行把握，对剧情的理解就能够更加深刻了。而且本作对于演出部分进行了大幅度强化，如同时代剧一般为每一个关卡设计了开场和结束，当中的剧情动画数量也得到了大幅度提升，而以前的字幕式过场则完全被舍弃了，这使得游戏的整体观赏性更强。

《天诛 红》的改变也绝对不仅仅是主角的变化而已，除去这种表面上的变化，游戏系统的变化才是最重要的一环。首先要说的是，彩女和凛的脚步变快了！不玩《天诛》的人可能不知道，前作中力丸和彩女的跑步动作实在是太慢了：动作幅度很大，但是步幅却很小，不仅感觉上很怪异，实际操作起来的感觉也不是很好。在新作中将这一个说大不大、说小不小的缺点改正，对于老玩家来说就可以因此看到厂商的严谨态度。前作中新增的忍术习得系统在一定程度上增强了游戏的乐趣，也使得游戏的玩法更加丰富。不过每关限取得一种忍术的设定并不是特别讨巧。这次，忍术的习得方式变成了收集卷轴。这样一来，只要有耐心，即使技术差一点的玩家也能够习得强力的忍术，可以说更加体贴，也可以吸引更多的人来进行游戏。而这次忍术的设置也多为听声辨位、叶隐之术这样实用的辅助性招式，少了像前作力丸的“紫电”这种华而不实的招式，游戏起来也因此可以变得更加轻松。

上面所述的两个尚算细节部分，现在要来说说游戏的关键系统——忍杀。忍杀是《天诛》这个系列的精华所在，也是让它区别于其他同类游戏的重要原因之一。在以往的忍杀系统中，玩家所要考虑的只有如何能够在不被敌人察觉的情况靠近他们进行忍杀，一旦达成了忍杀的条件以后就可以放心地观看忍杀的特写动画。（当然，在实际的游戏中动画通常是被按掉的。）新增的技巧型忍杀则让忍杀的过程从头到尾都充满了互动性，让玩家时刻保持高度紧张，对于忍杀也有了更强烈的代入感。出现金色九字真言的即时完美忍杀有很大的优惠，这让玩家很乐于研究最佳的忍杀时机。而如果玩家没有能够完成即时忍杀动作，也可以通过在普通忍杀中追加输入指令来完成一个完美的忍杀动作。这相对于即时忍杀难度要低一些，也让玩家能够一个思考的时间。而配合忍杀动作出现的追加指令输入时机也让忍杀更加充满动作性。气配槽上新加的忍杀灯有利于玩家把握指令输入的时机，这是一个很好的改良，是非常体贴的设定。

新增的忍杀乱舞也很有特色。它让玩家能够达成一些以往作品中无法完成的同时忍杀多人的愿望。当然，虽然这个系统让玩家获得了一下子杀死多名敌人的快感，同时也会令忍杀的难度有所增加：因为你必须考虑到失败后同时面对两名对手的情况。这可能是有人认为本作要比前作《天诛 叁》难度高的缘故吧。（不过阿修罗倒是认为因为本作中增加了很多实用的忍术以及忍杀乱舞系统而使得总体的难度有所下降，或许是因为个人对于这一作的研究最为深入的原因。）不过很可惜的是，本作中只设计了同时忍杀两人的忍杀动作，无法同时忍杀更多的敌人。（游戏中原本设计可以乱舞的地方都是只有两名敌人的，而即使玩家想办法引来多个敌人，还是不能成功的。）

本作在系统上的改革总体上是很成功的，尤其是忍杀系统的改良，可以说非常优秀。个人预言，这些改良过的系统有望在《天诛 肆》中进一步发扬光大。

忍者的缤纷世界

《天诛》本就不是一个以画面著称的系统。PS 时代，主机的机能限制了游戏开发者的发挥，虽然有着很出色的创意，但是满屏的马赛克让很多玩家望而却步。因此PS2版的《天诛 叁》推出时的确让很多FANS大呼过瘾。本作的画面水准和《叁》持平，都有着干净且细致的人物以及环境建模，对于战国时代的背景表现得比较到位。虽然这样的画面放在 PS2 上横向比较并不算突出，但是对于FANS来说，没有马赛克就已经很出色了。不过很可惜，游戏在一些背景杂物过多的地方会出现拖慢的现象，有时候甚至会对操作产生一些恶劣的影响，这不能不说是一个败笔。至于游戏的音乐，阿修罗完全没有多加评论的必要。这个系列的音乐向来都是非常出色的，本作也不例外。在充满日本风格的乐曲中，金属质感的鼓点敲击着玩家的心房，时刻提醒着玩家：你是在古代的日本从事危险工作的一名忍者。而除去画面和音乐两点，由于本作增加了大量过场动画，游戏的整体观赏性得到了加强，这一点前面也有所提及。

如果你喜欢忍者，你没有理由错过本作。如果你喜欢潜入和暗杀，你没有理由错过本作。如果你喜欢挑战难度，你没有理由错过本作。如果你喜欢耐玩的游戏，你也没有理由错过本作。如果你错过了本作，那就不是一个真正的《天诛》FAN！（阿修罗背后感到一阵杀气，一个类似力丸背影的Q版人物突然飘过……）

©2004 Activision,Inc.and its affilicates.Activision and Tenchu are registered trademarks and Tenchu Kurenai is a trademark of Activision Inc and its affilicates.All rights reserved.Deveploped by FromSoftware,Inc. and K2,Ltd.Published and distributed in Japan by FromSoftware,Inc. under license from Activision Publishing, Inc.All other trademarks and trade names are the property of their respective owner.

TIME CRISIS CRISIS ZONE

文 胜负师

化解危机 危机地带	Namco	STG
PS2 TIME CRISIS CRISIS ZONE	2004年9月17日	[illegible]

克劳德

故事背景

本作的故事发生在[illegible]。位于[illegible]的"花环广场"刚刚落成，这是一个拥有商场、旅馆、[illegible]、高级餐厅、娱乐……等各种设施的大型商业区。不过开张没多久，[illegible]被一群自称为[illegible]的恐怖组织所占领。他们人数众多，装备精良，是一支有组织的恐怖武装。而他们的头目名叫[illegible]，这是一个[illegible]、残忍、凶残成性、恶名昭著的[illegible]分子。不过他占领广场的目的还不明[illegible]。[illegible]公克劳德是反恐特种部队的[illegible]，[illegible]们的任务就是要解放花环广场[illegible]人。不过他们所面对的是一群亡命之徒，这次行动可谓相当危险。一场真枪实弹的街头巷战从[illegible]广场的[illegible]展开……

系统简介

《化解危机 危机地带》的街机在国内一些具有一定规模的街机厅里是可以看到的，所以可能一些玩家已经知道本作最大的特点，那就是玩家使用的不再是手枪，而是机关枪。很多玩家在玩过光枪游戏之后都会抱怨玩这类游戏真是太累了，不停扣动扳机可是件体力活啊！不过既然武器变成了机关枪，那就完全不会有这样的烦恼了，就算是女孩子也能尝试一下疯狂扫射的刺激了。（笑）不过大家可不要误以为"机枪在手，天下我有！"游戏的难度并不会因为使用连射的机枪而大幅降低，因为敌人已经不再是一枪毙命了，他们会有体力值的设定，击中他们时体力槽就会显现出来。杂兵都要打上好几枪，更别说是皮糙肉厚的BOSS了。另外，机枪每次装弹最大值为40发，所以扫射时也不能毫无顾忌。

游戏的基本规则和玩法与前几作区别也不大，同样有躲避装弹的设定，同样有时间限制，NORMAL难度下每个区域限时为50秒，EASY与VERY EASY为55秒，HARD与VERY HARD为45秒。超过时限没有将区域中的敌人全部消灭就会损失一格体力。体力和接关次数的最大值初始状态时均为4，随着游戏时间增加，会慢慢增加到9。致命攻击系统是系列特点，也就是敌人大多数的攻击都会打偏，只有闪红光的才是致命攻击，需要躲避。当然，近身格斗、手雷、飞弹之类的特定攻击方式也是直接致命的。不过根据本作特点，致命系统还有所改良，就是在敌人使用致命攻击时，只要击中敌人的要害，就能将其攻击取消掉，利用这一点可以不必频繁回避，这与连击得分也有很大关系。不光是敌人，击中画面中的可破坏物都可以形成连击，连击是制造高得分的最重要手段，只要击中目标的两枪之间间隔不到半秒，那么连击就成立，连击数越高，得分也就越可观。

应该说，《危机地带》没有脱离《化解危机》的大框架，但在乐趣方面又有所不同。而且因为Namco在移植方面加入了很多原创模式，所以游戏内容的丰富程度应该也会令人满意。

特技扫描

"《化解危机》系列"可以说是目前最好的光枪射击游戏系列，对于PS2玩家来说，也几乎是购买光枪的[illegible]。[illegible]《化解危机3》之后，[illegible]系列外传《化解危机 危机地带》PS2版[illegible]，[illegible]手中的光枪也能再次大显神威。[illegible]合理的手柄操作方式，追加大量的游戏模式，[illegible]200%[illegible]，[illegible]《危机地带》[illegible]佳作。

基本操作	
○	射击
×	射击
□	射击
△	无用
R1	装弹回避
R2	准星慢移
L1	装弹回避
L2	准星慢移

模式说明

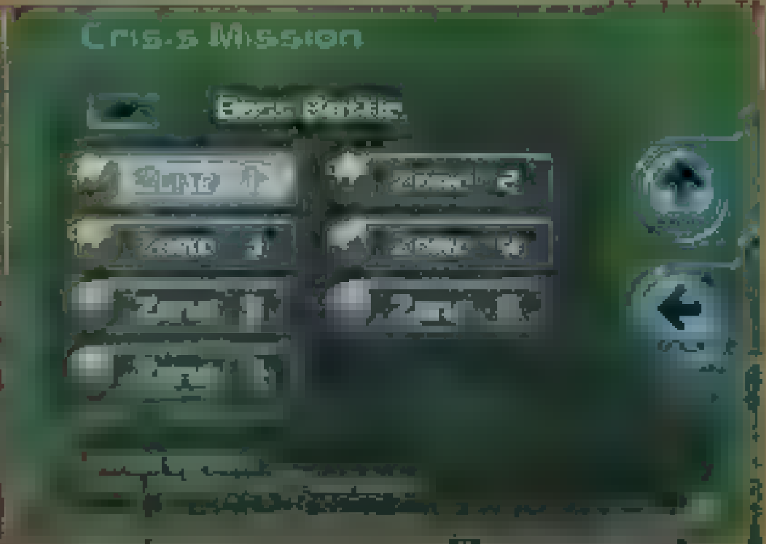
Story Mode

故事模式[illegible]GARLAND SQUARE和[illegible]两个不同的区域[illegible]SQUARE[illegible]，[illegible]区在花园广场，共有四关，[illegible]可自由选择[illegible]克的BOSS战。而CHAOS MARKET DISTRICT[illegible]

Story Mode Special

特别故事模式[illegible]CHAOS MARKET DISTRICT[illegible]出现。[illegible]机关枪[illegible]不能连发，但攻击力高于机关枪，不过实用度比较低，[illegible]的最大[illegible]对付空中[illegible]的敌人[illegible]SQUARE[illegible]MARKET[illegible]使用。

Crisis Mission



类似"危机任务模式"这样的[illegible]已经是Namco光枪移植作品中必备的模式了，这些[illegible]全力挑战吧！

Trial Mode

[illegible]信告知，甚至可以录像向Gamenaio投稿。

TM & © 1995-2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

BOSS 战指南

BOSS A1 巨型坦克

DRYCREEK PLAZA的BOSS，难度比较低。首先可将其主炮旁的发射架摧毁，上方的机枪在后期致命攻击多，所以[illegible]一开始就[illegible]决掉，主炮倒[illegible]不必在乎。而坦克侧面的机枪口必须消灭，因为[illegible]致命攻击是随机的，所以要随时准备回避。机枪口的判定比较小，所以在使用手柄操作时建议按住L1或R2移动准星，这样更容易瞄准。坦克转身后，[illegible]发射架，[illegible]击毁发射架，机枪口可以不管。[illegible]消灭[illegible]杂兵之后，坦克的[illegible]会[illegible]地发射，此时[illegible]攻击主炮右侧的导弹发射器，打得快可以在[illegible]轮攻击之前将其消灭。此后就要抓紧时间，集中攻击主炮，使用手柄的话[illegible]以[illegible]准星来提高命中率。不[illegible]后坦克会[illegible]内部，露出最后的两管重型机枪，[illegible]命攻击比较多，小心回避即可。

BOSS A2 武装直升机

GARLAND PARK的BOSS，如果是用霰弹枪，[illegible]会花很多[illegible]机的壳很硬，第一轮[illegible]枪[illegible]在它很少[illegible]。之后会有一架小型直升机来捣乱，[illegible]BOSS再次出现，[illegible]发射导弹，特别是[illegible]发射导弹会很多[illegible]要小心了，因为导弹数量很多，[illegible]是不要冒险把它们击落，乖乖回避的好。直升机将立交桥击毁后，会进行一次超低空飞行，此时一定要回避。此后直升机会到克劳德上方投炸弹，炸弹可以用子弹抵消掉，但也要注意利用空隙装弹。接下来又要对付两架小型直升机，一定要尽快将它们消灭，[illegible]BOSS最终对峙的时间。直升机最后采取了疯狂的导弹攻势，[illegible]回避，但要小心直升机头处机枪的突然[illegible]。只要之前在小型直升机上没有花太多时间，无损伤地将直升机击落也非难事。

BOSS A3 老虎与利刃

GARLAND TECHNOLOGY CENTRE的BOSS，是德里克手下的两[illegible]头目，面目可憎的老虎[illegible]利刃双打的场合[illegible]，攻击顺序基本上是交替的，所以完全可以把它们当成一个BOSS来打。[illegible]没有太多的移动，致命攻击也很用[illegible]。老虎站在一堆箱子前时比较[illegible]，[illegible]杂兵来，因为旁边有杂兵干扰，所以要提高警惕。[illegible]回避之后他离克劳德的范围很近，可以趁势攻击。老虎的致命攻击是先看左连续两下的，要提防一下。接下来利刃会[illegible]回翻滚，很难命中，对玩家的射击精度是个考验。接下来是老虎的最后一轮攻击，中间利刃会突然冒出来一下，提前有准备的话会比较容易回避。老虎被打趴下后，利刃会带着残像乱跳乱窜，他扔出的飞刀间隔时间比较固定，利用这一点可以[illegible]攻击。将利刃打倒后，这两个恶棍[illegible]，被自己的[illegible]炸上了天。

BOSS A4 德里克

GARLAND [illegible]的最终BOSS[illegible]一关就只有BOSS[illegible]德里克，那人[illegible]非常没有特点[illegible]除[illegible]的霰弹枪[illegible]致命攻击[illegible]因为房间的光线[illegible]，与BOSS相比，杂兵[illegible]难对付[illegible]不少[illegible]别是红色[illegible]致命攻击[illegible]了，德里克倒是一动不动地等着被玩家消灭。

BOSS B1 隐形战车

GRASSMARKET [illegible]的BOSS，[illegible]很高的[illegible]场BOSS战。隐形[illegible]一开始是半透明状的，[illegible]导弹回避一下也[illegible]，但它侧面的机枪[illegible]坦克的还要[illegible]，[illegible]消灭，使用手柄的话[illegible]用机关枪慢移准星射击[illegible]。[illegible]出现的[illegible]导弹发射口不必太在意，[illegible]的时候注意优先将导弹击[illegible]战车转向另一侧，这里机枪口和导弹口会同时打开，建议先集中消灭导弹口[illegible]将机枪口清除。[illegible]，此时隐形战车的[illegible]迷彩被打坏了，我们[illegible]以看到它的真[illegible]。之后战车会放出[illegible]激光浮游炮，当浮游炮排成一排时就回避，主攻战车中间上方突起的圆盘。在消灭一些杂兵后，战车背部会开启四管重型机枪，致命攻击很频繁，因此要采取各个击破的战术。最后，战车中央的激光发射器启动了，注意从第二次开始，激光扫过之后会有个"回马枪"，同时还要注意回避导弹的攻击。激光发射器就[illegible]BOSS的弱点[illegible]

BOSS B2 猎人

BELFORTE HOTEL 的BOSS，是这场危机的罪魁祸首。猎人因为背着喷射装置所以能在空中自由飞行。另外他手下的特种部队也都是些"空中飞人"，因此这场BOSS战如果不用霰弹枪的话还是比较有难度的。一开始就要打两个飞人，在消灭数个杂兵后，又要击落三个飞人，之后还要干掉楼上窗户边的几个杂兵，以上这些都要在一次时限中完成的，所以时间非常紧。之后依然要打的是猎人、两个降落的飞人和两个空中飞人，在消灭了几个普通杂兵后，又要面对三个空中飞人，之后又是猎人和两个飞人——虽然打法上没有太多的变化，但是对付这些灵活的"小飞虫"，发挥和运气都很重要。BOSS在使用冲撞被玩家破解之后，就是开始狂暴化的攻击，会连续不断地使用致命攻击，玩家要利用每次攻击之间很短的间隙进行还击，难度超高。这场BOSS战终于能让人体验系列早期作品中对"时间"进行限制的感觉。

BOSS B3 镭射快艇

GRASSMARKET DISTRICT部分[illegible]的最终战，克劳德乘直升机[illegible]会追击驾驶新型镭射快艇潜逃的猎人，因此其实这一关也就是一场BOSS战。一开始猎人[illegible]只是用[illegible]枪攻击，

因为快艇的受攻击判定比较大，所以不难应付。之后三个空中飞人来捣乱，消灭他们之后，快艇会从直升机左侧转向右侧，此时它便会发射镭射光线，不过谨慎一些的话也不难躲避。其后快艇会发射一枚榴弹，如果没有及时把它破坏掉，那么就会击中直升机，令玩家几秒钟不能进行操作，不过也无大碍。之后镭射光线会越来越频繁，而且空中飞人也会时不时出来骚扰，特别是快艇第[illegible]次发射榴弹之后出现的[illegible]时限会比较吃紧。最后，因为已经是一对一的状态了，玩家只要紧紧把握[illegible]之间的攻击空隙[illegible]有效的[illegible]人最终将会与[illegible]装备一起葬身海底。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 阿修罗

被遗忘的国度 恶魔之石　Atari　ACT

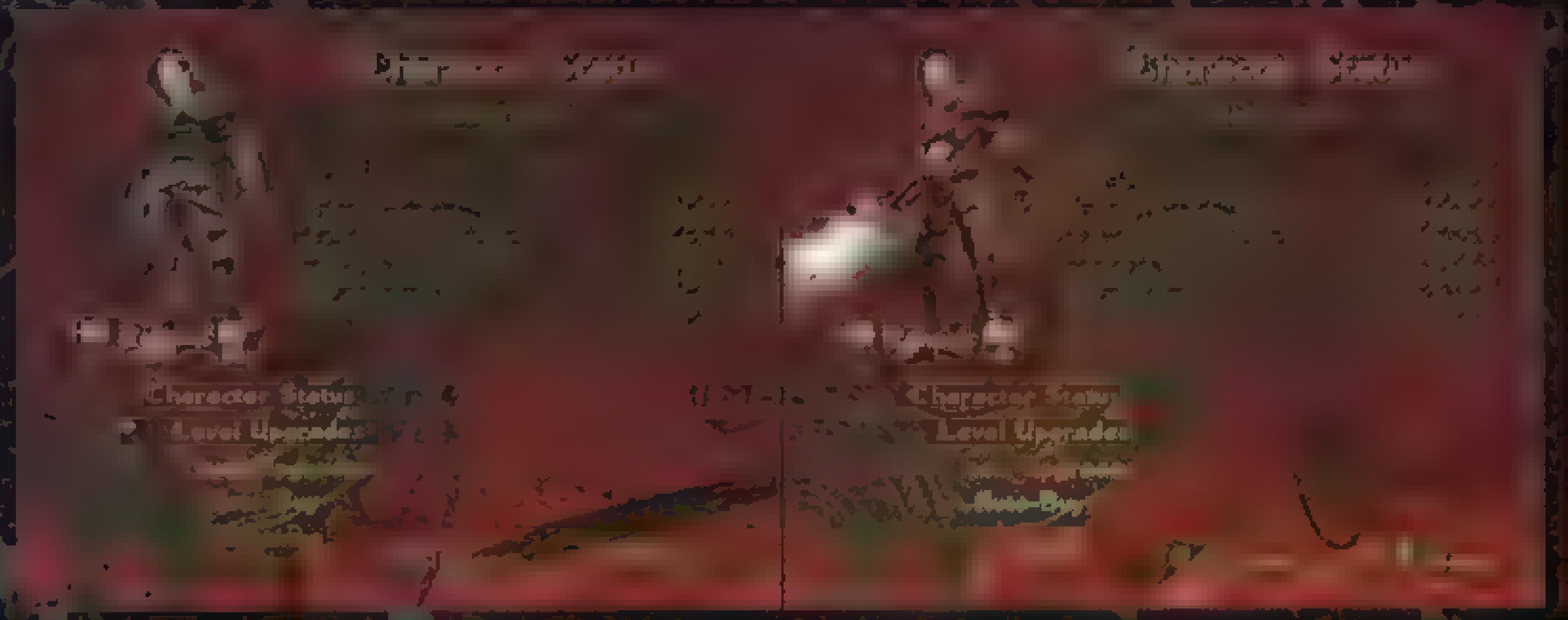
Multi

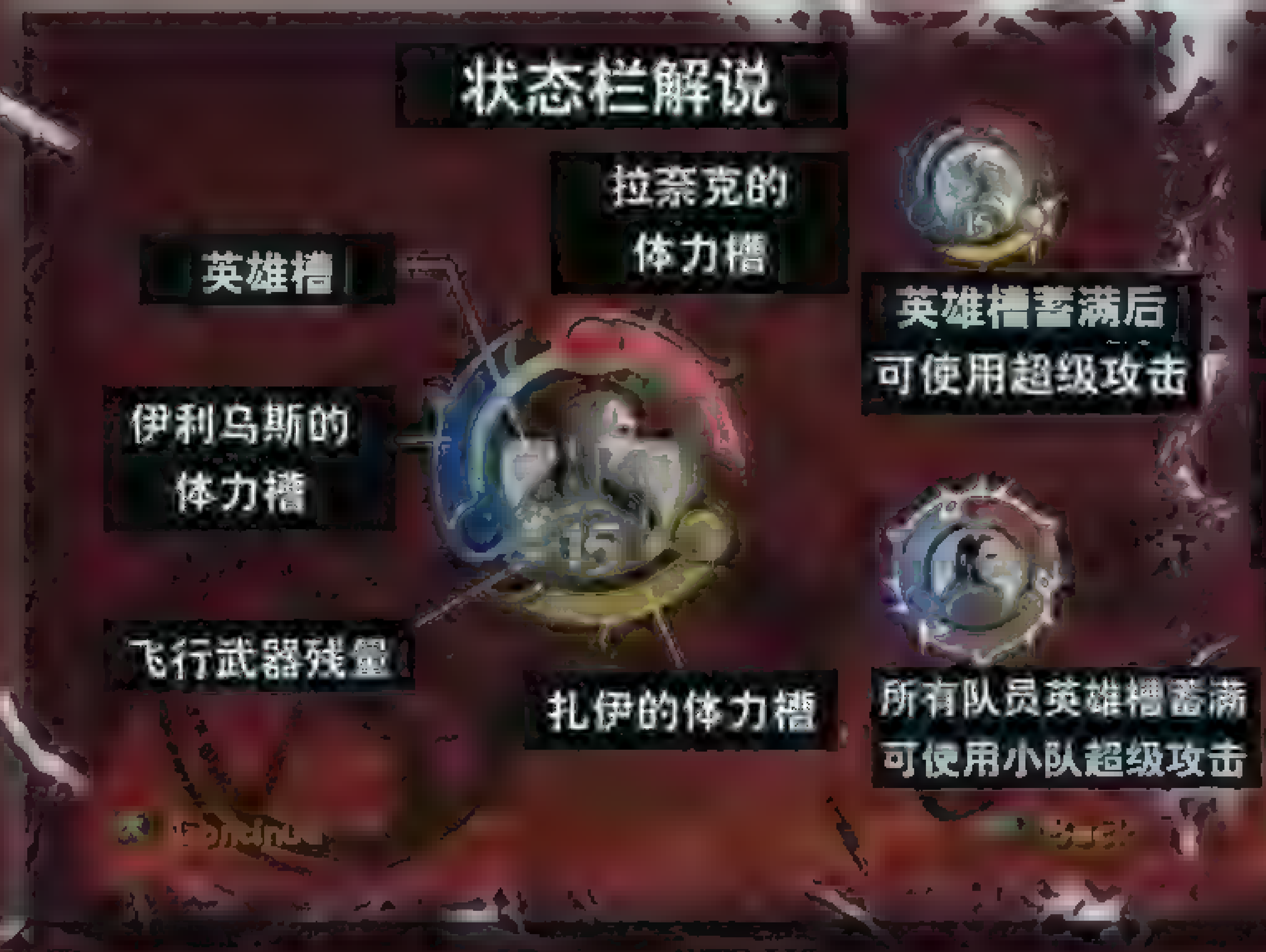
作为家用机上为数不多的《龙与地下城》游戏，很难想象本作能够带来什么样的乐趣吧。《最终幻想》式的感人剧情还是《三国无双》式的一骑当千？或许都是，又或许都不是——由《暗黑精灵三部曲》的作者萨尔瓦多亲自为游戏撰写的剧本，来自EA《指环王 双塔·国王归来》的开发厂商Stormfront Studios，这两大要素构成了游戏最重要的要点，玩家这次将体验到一个非RPG的《龙与地下城》。

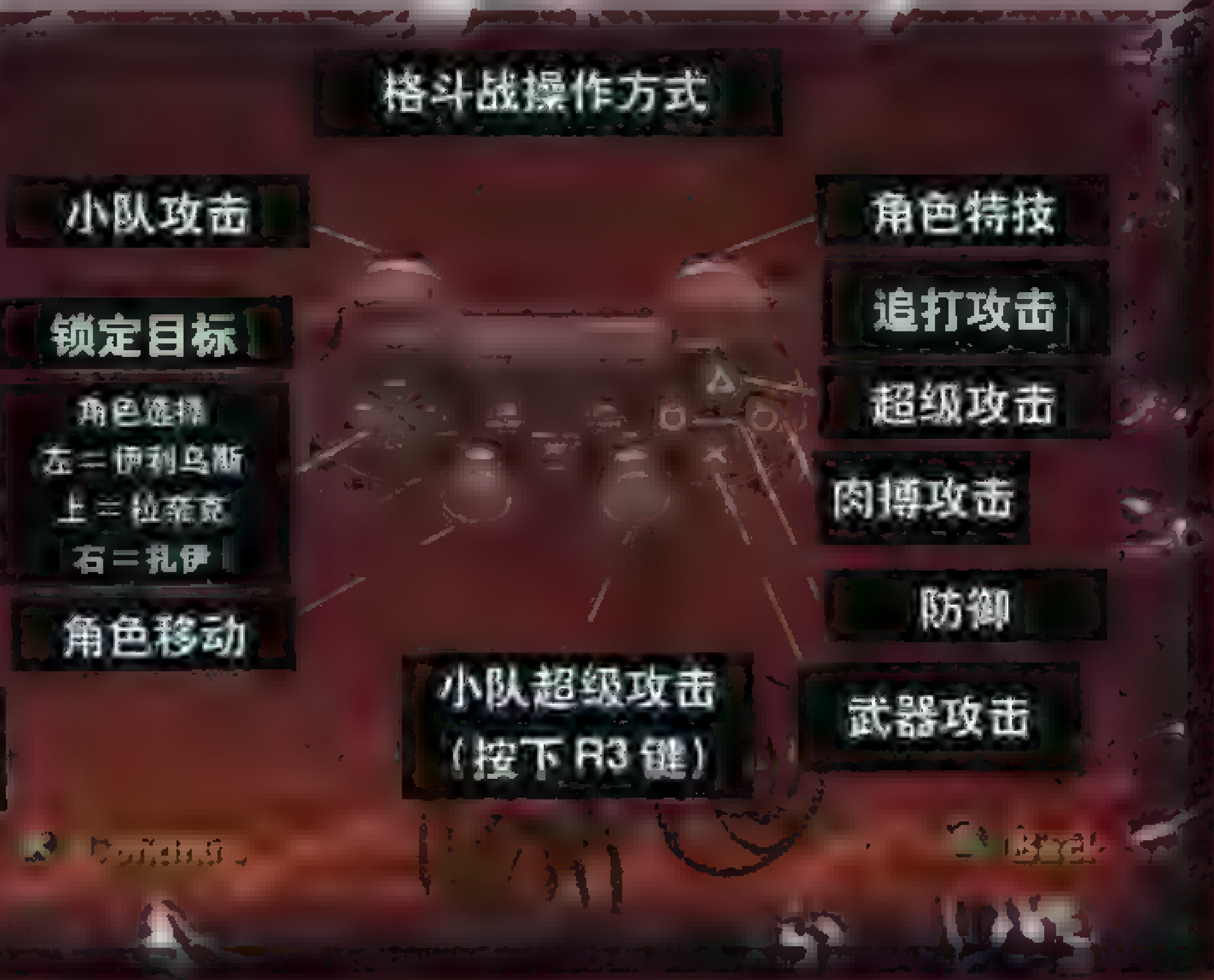
游戏特色

与《指环王》的两部作品不同，玩家这次要同时操纵由战士、术士和浪人组成的一个团队进行战斗，通过切换拥有不同能力的角色来应对各种不同的战况。虽然无法和伙伴协力进行游戏，但是新的小队制游戏方式却为它平添了更多的乐趣。电脑同伴A.I.水平中上，虽然有时候会拦路或者发呆，但是基本上能够做到自保。

游戏的基本进行方式和《指环王》类似，以关卡来发展情节，每个关卡中又分为若干小节。当有小队成员HP耗尽时，游戏就会失败，选择"retry"就可以从该小节处重新开始。游戏的战斗方式也非常类似《指环王》，只不过人物的招式相对较少，但是增加了小队技以及合体技，而各个角色的特技也为游戏增加了不少变数。关卡结束后根据玩家的成绩会给予经验值以及金钱奖励，玩家可以使用这些点数自由对于角色的技能以及装备进行升级。本作的特色是角色的装备变化都会直接表现在角色的外形上。







角色分析

拉奈克 Rannek

队长型的角色，是人类战士，冲在最前线的主力。众多提升HP的技能让他成为同伴强有力的肉盾，而高攻击力以及出色的招式也让他在战斗时成为不可或缺的力量。后期可以得到红龙鳞铠和神器吉斯银剑，在攻防方面显得更加出色。他的特技是兽人之力，按住R2键蓄力后以充满力量的铁拳锤击地面引发冲击波，可伤害周围的敌人并破坏障碍物，攻击力庞大，缺点是蓄力速度慢。

扎伊 Zhai

速度以及技巧型角色，是木精灵与暗黑精灵混血的女浪人，她的速度很快，但是防御力却非常低下，因此不宜深入敌阵苦战。浪人的潜行特技让她可以在黑暗中隐身，并接近敌人将其暗杀，由于暗杀有一击必杀的效果，所以在有阴影的地方扎伊的杀敌速度反而会超过攻击力高强的拉奈克。她的特技是跳跃，可以到达一些特殊地点开启机关或者取得道具。

伊利乌斯 Illius

这个来自魔士家族的人类术士是初期最难用的角色，但却又是最重要的角色。作为术士，他不仅缺乏强有力的格斗招式，攻击力也非常不足，不过多彩的魔法却让他获得了特殊的地位。由于使用的是魔法，所以伊利乌斯是唯一没有飞行武器数量限制的角色，而对于特殊的魔法攻击，也必须要依靠他的魔法来解除才行。他的特技与拉奈克类似，但是没有拉奈克的特技实用。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2004 Atari All Rights Reserved

游戏流程 Walk through

达玛拉之战 War in Damara

来自纳斯米的武士拉奈克不断地在费伦大陆上冒险，他的目标是找到毁灭了纳斯米村的巨魔一族。当来到达玛拉的玉闪矿坑时，他发现这里正在进行着一场恶战，天空飞舞着的红龙不断向地面喷射出高热的火焰，邪恶的史拉鲁族军队在不断地破坏着一切，有很多居住在附近的木精灵都被关了起来。为了不让这里遭到和纳斯米一样的命运，拉奈克决定挺身而出。

战场上一片混乱，拉奈克一边杀敌一边前进，同时利用周围的各种武器攻击对手。就在他与史拉鲁族交战的时候，一个被关在笼子里的精灵女浪人趁机逃了出来。她对拉奈克并不太友好，似乎不太习惯和人打交道。女浪人靠着自己的潜行术，从残垣断壁的影子中不断前进，来到了矿坑的入口前。这个时候，很多弓箭手出现了，密集的箭雨让她和拉奈克无法移动分毫。

关键时候，弓箭手背后的传送门开启了，一个术士从里面走了出来。两人立刻请求术士帮忙解决掉弓箭手。虽然术士使用魔法需要时间，但是弓箭手同样也是不擅长近身战的职业，很快就被打乱了阵脚。三人终于走到了一起。这个时候，红龙出现了，面对这强大的生物，三人不得不躲避进矿坑之中。这究竟是巧合，还是命运？

潜入玉闪矿坑 Descent into Gemspark Mine

红龙的攻击封闭住了矿坑的入口，三人不得不结伴而行以探索另外的出口。不过一个混血的半暗黑精灵、一个寻求自己命运的术士和一个一心复仇的战士之间的合作并不是那么轻松的。即使普通的战斗没有太大的问题，默契方面还显得有所不足。在他们不经意间，兽人释放出迷魂烟熏倒了众人，只有混血精灵及时躲到了石堆后面才免于被抓。混血精灵扎伊仔细考虑之后，觉得必须救出术士伊利乌斯和战士拉奈克，集合大家的力量才有可能摆脱讨厌的兽人。于是她一路潜行，从牢笼中放出了两人。

就在这时，兽人王出现了，这个家伙可比普通的兽人厉害多了，三人合力好不容易才将它击败。按照惯例，兽人王身上的宝物就由3人瓜分了，伊利乌斯得到了力量珠链，拉奈克分到了兽人力手套，而扎伊则取得了跳跃戒指。接下来发生的事情有些出人意料，刚刚得到的装备立刻派上了用场，三人打开了被封印的大门，这似乎说明了冥冥之中有什么在引导着他们来到这里……

大门被开启也就意味着封印被解开了，大门那一侧两具骷髅随着头顶的宝石的破碎而恢复了原身，其中一个拿剑的骷髅首先恢复了真身，但是另外一个骷髅却召唤出了史拉鲁族军队，见势不妙的持剑者打开了一条道路匆匆逃走了，而拉奈克等人也决定沿着那条路逃出史拉鲁族的包围圈。来到安全的地方后，伊利乌斯告诉扎伊和拉奈克，那两个骷髅都是其他位面的人，那剑的女人是吉斯安克族的，而召唤出军队的男人则是史拉鲁族的，而这两个种族都是好战、喜欢破坏的种族。扎伊告诉两人，这里离木精灵的松叶村很近，于是他们决定去看看松叶村是否遭到吉斯安克以及史拉鲁族的袭击。

强袭松叶村 Attack at Cedarleaf

在扎伊的带领下，三人来到了松叶村，原来这里就是扎伊的故乡。当三人赶到的时候，那个吉斯安克的女将军希瑞卡正在用村子里的传送门召唤出自己的军队，伊利乌斯立刻开始用魔法攻击希瑞卡，让她无法维持传送门，而扎伊和拉奈克就在一旁抵挡那些已经从传送门中出来的吉斯安克人。在苦战之后，本来已经被开启的传送门终于关上了，希瑞卡恼羞成怒，决定杀死伊利乌斯他们，但是就在这时，史拉鲁族的大王高尔带着他的军队出现了。

由于没有成功召唤出足以抵抗史拉鲁族的军队，希瑞卡决定先行撤退，却被高尔挡住了去路，两人就这样在松叶村中展开了激战。拥有超强力量的两人对村子造成了极大的破坏，加上不断出现的史拉鲁族的军队的攻击，木精灵们的生命岌岌可危。扎伊告诉大家，村子下面有一个庇护所，必须保护木精灵们前往那里。村子里面到处都是史拉鲁族的军队，三人一边杀敌一边破坏掉被砍倒的树木，掩护木精灵们前进。在庇护所的入口，三人挡在了鲁族大军的前面，而高尔和希瑞卡两人则不停地展开恶战。当木精灵们全部躲进庇护所以后，希瑞卡也落到了下风，被鲁族的战士包围住了，高尔施展出了超大的爆炸魔法，希瑞卡见势不妙立刻杀出了血路，逃了开去，三人也借机逃离了松叶村。

在远处看着被史拉鲁族毁灭的松叶村，三人决定挽回自己放出恶魔的错误，将高尔和希瑞卡重新封印。为了完成这个使命，伊利乌斯建议去法师塔寻找他的导师卡尔本求救。

法师塔 The Wizard's Tower

在法师塔顶，卡尔本告诉三人，原本囚禁高尔和希瑞卡的恶魔之石正是由他制造的，百多年前，他为了阻止两个魔头破坏费伦大陆，将他们封印了起来，没想到高尔利用意志突破封印，引导伊利乌斯等人前往玉闪矿坑解除了封印。他告诉三人，必须到克尔特的蛇人领地去找到新的恶魔之石才能将两个魔头重新封印起来。就在这时，高尔骑着红龙出现了，卡尔本决定由自己来对抗魔头，他让伊利乌斯等人利用法师塔中的传送门前往克尔特，那是费伦大陆最后的希望。

三人沿着长长的楼梯一路往下走，而高尔的邪恶军团也冲进了法师塔内，幸好塔内的各种机关帮助他们稍微挡住了一些敌人的攻势，让他们能够不断向传送门前进。好不容易来到传送门和法师塔本体相连的石桥那里，三人发现桥上已经布满了兽地精和史拉鲁族的士兵。关键时候，伊利乌斯发现了卡尔本的护卫者，于是他利用魔法操纵着这个庞然大物一路杀将过去，扎伊和拉奈克两人就躲在后面确保伊利乌斯的安全。就在他们即将抵达传送门时，红龙突然出现，一下子把护卫者推下了深渊，三人赶紧冲到传送门前，解决掉守卫在这里的兽地精以后，伊利乌斯开始施法开启传送门。但是这可是需要集中精力的活，扎伊和拉奈克不得不在一旁护法，杀退那些企图打断伊利乌斯施法的敌人。经过漫长的施法时间后，眼看传送门就要开启了，上空却突然出现了骑着红龙的高尔的身影，高尔又放出毁掉松叶村的魔法，企图杀死众人。在千钧一发之际，伊利乌斯终于完全开启了传送门，三人立刻走了进去，只留下身后被毁灭的法师塔和生死不明的卡尔本。

克尔特丛林 The Jungle of Chult

三人来不及感伤，因为一群异形的怪物突然出现打晕了伊利乌斯，拉奈克和扎伊见状立刻前去救援，幸好这些怪物行动十分迟缓，很轻松就把它们解决了。伊利乌斯醒来后探测出了恶魔之石的大致方位，三人稍微整理了一下行装就开始向蛇人的神庙进发。为了到达神庙所在的山峰，他们必须穿过克尔特的丛林，路上又遇到了很多那种怪物，据伊利乌斯说，这些怪物是蛇人们饲养的变异体，用于一些难以启齿的目的。

沿着小路，三人来到了一座水车房里，没想到一进屋扎伊和伊利乌斯就被蛛丝粘在了墙上，原来这里是变种蜘蛛的巢。拉奈克一边闪避蜘蛛们的攻击，一边救出了被困住的同伴，三人合力消灭了所有的蜘蛛，从底下一层走到河边，一些蛇人出现了，这些敏捷的蛇人可比蜘蛛难对付多了。将他们消灭以后，三人在河边找到了一个木筏，伊利乌斯告诉大家，蛇人的神庙就在河岸对面的群山之中。就在拉奈克准备将木筏拉到河对岸的时候，一个变异体出现并用毒液抓伤了拉奈克，被偷袭的拉奈克松开了绳子，木筏一下子被激流推到了小河的中央，无奈的三人只能任凭木筏随流而下，而一路上还不断有变异体以及蛇人的弓箭手出现攻击他们，最终，他们漂进了一个溶洞之中。

阴暗的溶洞是变种蜘蛛的天下，无数小蜘蛛从洞顶落到木筏上，三人只有不断清除这些讨厌的东西才行，而远处，一只超大型的变种蜘蛛正在悄然接近，对付这家伙，只有伊利乌斯的魔法才能派得上用场，当它喷射出毒液时，伊利乌斯张开魔法结界，弹开了毒液，然后他立刻开始咏唱魔法，趁蜘蛛喷射出下一次毒液前准确地命中了它的身体，不消几个回合，大蜘蛛就被魔法彻底杀死了，而木筏很快也来到了岸边，而远处山峰中蛇人神庙的轮廓也清楚地映入了众人的眼帘，那里就是他们的目的地。

蛇人神庙 The Yuan-ti Temple

在这个充满了蛇人的地方，如果被发现就会引来大群敌人，这可不是三人所希望遇到的情况，幸好扎伊拥有潜行的技能，能够让一切都变得"安静"，借助一路上障碍物的掩护，扎伊发挥潜行的隐身能力解决了所有巡逻的蛇人，为伊利乌斯和拉奈克打开了道路。

三人来到神庙内部，却发现蛇人的法师正在用恶魔之石进行着什么仪式，于是他们决定赶紧将石头抢过来，却丝毫没有发现蛇人法师早就察觉到了他们的到来。就在三人走到大厅中央的时候，法师升起了结界，将他们困在了里面，蛇人不断从四周涌过来，如同潮水一般向三人发起进攻。三人一边抵抗，一边砍断了大厅四周的吊桥，这样可以暂时延缓一下蛇人出现的速度。

就在他们激战的时候，蛇人法师的仪式已经完成了，一个异形的生物出现在了众人的面前，它就是蛇人的神祇玛夏克，召唤的仪式并没有彻底完成，玛夏克还必须依靠祭品才能够获得完全的力量，而[illegible]一群被控制了[illegible]的变异体正在通过结界前往玛夏克的身边，伊利乌斯提醒大家，绝对不能让玛夏克吃到祭品获

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

得力量，否则他们不仅拿不到恶魔之石，也绝无希望从这里活着出去了。于是三人在和蛇人的战斗的同时又多了阻止变异体接近玛夏克的任务。

变异体的体力虽然很多，但是行动却非常迟缓，对付起来并不太困难。对三人造成最大困扰的莫过于在结界外不断射箭的蛇人弓箭手。在箭雨中撑了好一段时间后，三人终于迎来了转折点，玛夏克由于无法忍受饥饿的折磨，居然把一旁的蛇人法师给吞进了肚子。没有了法师，结界也就消失了，变异体们也恢复了意志，同蛇人展开了战斗。不过恶魔之石周围还残留有一层小结界，只有将其打破才能得到它。但是这个任务可不是那么轻松就可以完成的，因为饥饿的玛夏克还在恶魔之石旁站着呢。面对这种局面，皮糙肉厚的拉奈克就显得非常重要了。他冒着被玛夏克大拳砸扁的危险冲到了恶魔之石旁，用兽人力手套对准结界就是一顿猛轰，而扎伊和伊利乌斯在祭品和蛇人之间游走，暂时也没有什么危险。终于，随着拉奈克的猛击，结界被打破了，拉奈克一把抓住恶魔之石并迅速地离开了玛夏克的身边。由于仪式被打断了，玛夏克的召唤失败了，它惨叫着掉下了神庙所在的绝壁。

得到了恶魔之石后，三人还必须找到吉斯安克女将军希瑞克以及史拉蟾王高尔才能将他们重新封印。伊利乌斯推测，希瑞克很有可能回到吉斯安克曾经控制过的地下世界避难，高尔的去向却无人知道。地下世界充满了邪恶的种族，并非常人可以想象，要想成功进入，他们必须有一个向导，而这个向导就是来自地下世界、却和矮人一起生活的暗黑精灵游侠崔斯特·杜垩登。

屹立于秘银之厅 Stand at Mithral Hall

为了了解地下世界的情况，三人来到了北方纳斯米附近的秘银之厅。崔斯特就在这里生活。就在崔斯特和三人交流的时候，突然有矮人来报告，一大群巨魔正向秘银之厅袭来。而拉奈克更认出了这群巨魔正是进行纳斯米大屠杀的原凶，心中的复仇烈火再次燃起。虽然外表看上去非常笨拙，巨魔却是一种敏捷的生物，而最大的问题是普通的攻击对它们并不能造成致命的伤害，不用多久它们又会重新恢复活力。崔斯特告诉众人，只有用火焰才能彻底杀死他们。而远处的巨魔首领使用法术打消了崔斯特在武器上附加火焰的魔法，这样一来大家只能用秘银之厅里的火炉来让武器带火了。

巨魔的数量实在太多了，而且它们还企图控制秘银之厅的塔楼，好开启大门让更多的巨魔进入内部。于是拉奈克等人就死命守住塔楼，不让巨魔踏上半步。而崔斯特则挥舞着宝刀冰亡和闪光拦在了正门前斩杀那些漏网之鱼。然而攻击塔楼和正门的巨魔实在太多了，即使众人如此奋力拼杀，大门还是被它们用冲车给突破了。很多巨魔冲进了正门前的小天井中，崔斯特见状立刻跳入敌群之中奋力搏杀，随后，本来守卫塔楼的拉奈克和扎伊也加入了战团。

由于有一些巨魔靠着冲车的掩护在后方对着正门进行远程攻击，拉奈克不得不用兽人力手套破坏掉冲车的挡板，但是这样迎来的是更多的敌人。四人合力在巨魔群中冲杀，让其他的巨魔再也不敢踏入天井半步。最后，一只银灰色的巨魔首领出现在了众人的面前。首领的力量比起普通巨魔果然大了很多，不过崔斯特的冰亡和闪光两把宝刀可不是吃素的，加上充满了怒火的拉奈克的奋力一击以及身轻如燕的扎伊的扰乱攻击，最后大家还是成功地打败了它。拉奈克用火炉烧着了自己的剑，刺入巨魔的体内，看着巨魔在火焰中化为飞灰，他心中的愤怒总算得到了平息。

剩下的巨魔暂时撤退了，崔斯特把吉斯安克过去根据地的位置告诉了三人，并且送了一个木精灵的项链给扎伊，祝愿她能够顺利完成任务。至于崔斯特自己，为了守护秘银之厅，防止新的巨魔军队的攻击，他不得不留了下来……

潜入地下世界 Into the Underdark

地下世界一片幽暗，充满了邪恶的气息。本来应该早就废弃了的吉斯安克根据地周围出现了很多巡逻兵的身影，看来三人找对目标了。扎伊靠着体内暗黑精灵血统的天性、惊人的潜行技能以及木精灵项链的守护，一路前进，消灭了所有的巡逻兵，为伊利乌斯和拉奈克扫清了道路。不过，当他们来到根据地的大门前时，恶战就在所难免了。

这里不仅有很多吉斯安克的战士在等着三人的到来，大门也被一名法师用冰魔法给封住了。法师肯定要用术士来对付，伊利乌斯不断用魔法攻击着他，让他无法集中精神施展魔法加固冰墙。而拉奈克就挡在伊利乌斯的身后，不让吉斯安克战士接近分毫。扎伊利用潜行隐藏住自己的身影，不断从背后杀死那些把注意力集中在了拉奈克身上的敌人。当法师被击倒后，三人集中到冰墙前，对着它一顿猛轰，终于突破了封锁，进入了根据地的内部。

一路杀将过去，在根据地的最深处，三人找到了希瑞克，她正打算用这里的传送门召唤出自己的军队。三人当然不能让她得逞了，但是在希瑞克和传送门的周围有结界，三人根本无法靠近她，只有靠伊利乌斯的魔法才能攻击到那里。所以，[illegible]的任务就又一次落到了拉奈克和扎伊的身上，伊利乌斯则专心地对付希瑞克以及那些维持着传送门的法师们。在经过一番魔法战之后，阻挡三人接近传送门和希瑞克的结界终于被打破了。正在这时，高尔和他的史拉蟾族军团突然出现了，伊利乌斯怎能放过这样的大好时机，他立刻对着恶魔之石开始施法。如同一百年前一样，高尔和希瑞克的身体开始逐渐结晶化。这让两人大吃一惊，希瑞克趁着吉斯安克战士和史拉蟾族的战斗干扰了伊利乌斯集中精神的时机从身后的传送门中逃走了，而高尔也借机逃脱。

三人来不及仔细考虑，跟着希瑞克跳进了传送门里，虽然不知道门的那边究竟是一番什么样的景象……

龙穴 The Dragon's Lair

从传送门中出来，大家惊讶地发现，自己居然来到了红龙的巢穴之中，而恐怖的红龙正和手持吉斯银剑的希瑞克对峙着。伊利乌斯告诉其他两人，他们不可以让希瑞克被龙杀死，这样恶魔之石就无法发挥功效了。于是，三人追寻着红龙和希瑞克战斗的路线一路前进。由于红龙和高尔是盟友，所以一路上排布着很多史拉蟾族的战士，这使得三人的前进速度大为减慢。当他们最后追上红龙和希瑞克时，只看到希瑞克在红龙的火焰下变成了一堆焦炭。

希瑞克的死亡使得三人之前所有的努力都泡汤了，恶魔之石变成了无用之物，也再没有人能够阻止高尔的军队。这一切都意味着费伦大陆的毁灭。拉奈克看着希瑞克的尸体和红龙，他突然注意到了一个奇怪的现象，于是他鼓起勇气，冲到希瑞克的尸体旁拾起了掉在地上的神器吉斯银剑。这个举动使得红龙飞到了空中，证明红龙非常畏惧银剑的力量。三人借此机会逃到了红龙攻击不到的地方，而伊利乌斯感觉到附近有传送门，只有通过那里他们才能回到自己的世界中去。

在杀退了无数史拉蟾族的战士之后，三人来到了位于很多金银财宝之中的传送门那里，但是等在他们面前的正是那只红龙。由于畏惧银剑的力量，红龙只敢在周围游走，但是如果想要使用传送门，不杀死这只龙看来是不行了。这个艰巨的任务就落到了伊利乌斯的头上，他可以使用魔法攻击到红龙的翅膀，让它无法飞翔，而替伊利乌斯护法的任务就必须由扎伊和拉奈克承担了。经过漫长的消耗战，红龙的翅膀终于被完全破坏了，它惨叫着落入周围的岩浆中。

就在三人准备开启传送门时，这条龙居然又从岩浆中爬了出来，把三人逼回了甬道之中。失去了翅膀的龙如同一只大蜥蜴一般跟随三人进入了甬道，但是狭小的空间让它没有办法灵活地活动。三人借此机会对着它的头部一阵猛攻，把它打了个晕头转向。伊利乌斯趁机使用法术定住了红龙的脑袋，扎伊跳起来一个重击把龙的大头打向了地面，最后由拉奈克拿着吉斯银剑刺入了红龙的脑门，彻底解决了这个恐怖的生物。

虽然恶魔之石不再有用，但是足以杀死红龙的银剑的力量却给三人留下了深刻的印象。大家一致认为，凭着这把神剑，杀死高尔应该也不在话下。而这个时候伊利乌斯也推测出了高尔的藏身之处——玉闪矿坑。高尔在那里积蓄了一百年的力量，他一定会留在这个他认为个人力量最强的地方！

混沌之王 The Lord of Chaos

在玉闪矿坑里，无数的史拉蟾族的出现证实了伊利乌斯的想法。杀开血路来到矿坑最深处后，三人发现了一个空间的入口。伊利乌斯告诉大家，高尔就藏在另外一边的混沌海里。如果不杀死高尔，他就会从那个孕育混沌的位面带来更多的军队，到时候费伦就难逃毁灭的命运了。但是他们已经没有其他的选择了，为了拯救这个大陆，他们所能做的就只有一战斗！

高尔对于三人的到来并不吃惊，他并不认为这三个人能够与他匹敌，即使他们带着吉斯银剑和用红龙的皮制造的盾牌。他告诉三人，多年来他们的命运都是由他控制的，是他一手造成了他们三人悲惨的一生。高尔对他们说，唯一关心他们、知道他们价值的人就是他，想借此来离间三人的信任，获得银剑。不过，他算错了一些事情，虽然伊利乌斯他们都有着曾经悲惨的过去，但是团队之间的凝聚力已经让他们成为了性命相交的伙伴了。在友谊的面前，没有任何邪恶的力量可以发威。三人相互支援，终于击败了邪恶的史拉蟾王高尔，将费伦大陆从毁灭的危机中解救了出来。

胜利的三人回到了松吐城，在这里他们遇到了大法师卡尔本，卡尔本为他们带来了各位面神明的感谢，[illegible]……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 阿迪

YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT

幽游白书·我们的青春

幽游白书 暗黑武术大会	Atari/Digital Fiction	FTG
PS2	Yu Yu Hakusho Dark Tournament 2004年9月21日	美版
		推荐玩家年龄 15岁以上

《幽游白书》自1990年在《周刊少年JUMP》开始连载到今年为止，已经走过了将近15个年头。15年的岁月能够让一代人成长，现在回过头来再去看《幽游白书》，其中的经典情节依然不曾随着时间的推移而褪色。今天，我们向大家介绍的这一款游戏，正是由雅达利所推出的FTG《幽游白书：暗黑武术大会》。本作作为一款FTG游戏，其打击手感却较为欠佳，算是一点致命伤吧。不过相信购买这一款游戏的玩家，主要也是被《幽游白书》这四个字所吸引的。如果你喜欢《幽游白书》，又并不是一个FTG的爱好者，那么这一款《幽游白书：暗黑武术大会》还是能够让大家回味起往昔的青春岁月的。

幽游系统

暗黑武术大会/Dark Tournament

该模式是以原著中的暗黑武术大会部分为蓝本，从户愚吕（弟）重新出现在幽助面前到幽助在暗黑武术大会击败户愚吕（弟）为止。

暗黑武术大会附加赛/Dark Tournament Plus

与前一项"暗黑武术大会"是一模一样的，但中途穿插着一些名叫Token的小游戏。附加赛模式必须将暗黑武术大会通关才能开启。

街机比武/Arcade

玩家可以在角色列表中自由选择一位角色，然后还可以选择最终BOSS。共需进行10场战斗才能完成街机比武。

系统选项/Option

包括手柄键位的切换、游戏中的各项设置、声音的控制、密码输入都包括在该系统选项中。

制作人员及鸣谢名单/Credits

这是本作较为体贴的地方，将制作人员及鸣谢名单单独处理，而且是可以在查看途中自由切断的。

幽游棋/Token Game

许多玩家都会注意到，在游戏中每完成一次任务或每打败一个对手，系统都会奖励给玩家一枚《幽游白书》人物的棋子。玩家可以选择将其任意搁置在Deck A、B、C中，然后在幽游棋模式里任意选用一副棋子与A 对战。算是本作中挺有意思的一个小游戏吧。

幻海教室/Training

由我们一直年青美丽的幻海婆婆教授玩家各种招式的基本操作。可要细心学噢，要不幻海婆婆可是会用流利的英文教训你的。

生存模式/Survival

连续击败9位选手就能够通过生存模式，站在版边上伺机使用投技虽然兵行险着，但是却是一个比较快捷的打法。

暗黑乱斗/Skirmish

玩家可以选择获得的所有角色进行单人对战（Normal Fight）或组队战（Tag Team Fight），系统还会自动记录玩家的胜负次数。

幽游秘籍

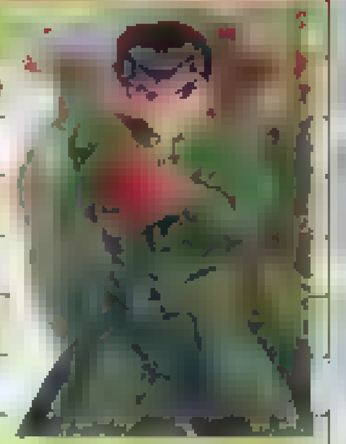
全人物开启条件

角色	开启条件
六游怪队	
铃驹/RINKU	在单人模式中直落两局击败一个对手，并至少打出一个Perfect评价。（Hard难度）
吕屠/ROTO	完成暗黑武术大会的第9话。
是流/ZERU	在单对单模式下连续击败5名对手。
酎/CHU	①使用包括chu的棋子在内的一副棋赢一场幽游棋的比赛。②在暗黑武术大会附加赛中击败他。
一恺博士队	
M1	完成暗黑武术大会的第15话即可。
M2	使用M1完成街机比武模式。
M3	选择M1和M2作为玩家的队友，并在组队战模式中击败拥有飞影和藏马的队伍。
一恺博士/Dr.Itchigaki	在暗黑武术大会中击败他。
魔性高手队	
凯骑/[illegible]AMA	选择冻矢作为街机比武的最终BOSS并完成该模式。
冻矢/TOUYA	在暗黑武术大会中击败他即可。
阵/JIN	在暗黑武术大会中以Perfect评价击败他。
画魔/[illegible]sho	在任何模式的单对单中破坏至少75%的场地。
里御伽队	
魔金太郎/MAKINTARO	在暗黑武术大会上击败他。
黑桃太郎 KURO MOMOTARO	选择魔金太郎作为街机比武的最终BOSS并完成该模式。
死死若丸 SHISHI WAKAMARU	在单人模式中使用幽助在洞窟（Cave）场地击败幻海。（Hard难度）
鈴木/Suzuka	使用死死若丸通过生存模式。
户愚吕队	
鸦/KARASU	使用藏马在生存模式中击败鸦。
武威/BUI	突破Ichigaki博士的生存模式。
户愚吕（兄）ELDER TOGURO	击败使用"肌肉增强"的户愚吕（弟）。（Hard难度）
户愚吕（弟）YOUNGER TOGURO	完成暗黑武术大会模式。

幽游之道

由于本作的类型为FTG，而且在正常模式中暂停后无法查看角色的出招表。接下来我们将特别列明主人公浦饭幽助的实用招式，仅供参考。

浦饭幽助/YUSUKE（以下方向箭头均以左攻右为准）



招式名	操作
SPIRIT GUN/灵丸	[illegible]R1（R1可系按蓄力）
SPIRIT SHOTGUN/灵光弹	←+R2
JUMPING SPIRIT GUN/空中灵丸	↑+×、R1
SPIRIT CUFFS/咒灵锭	[illegible]1（能力上升）
DOUBLE SPIRIT GUN/双重灵丸	[illegible]
HARD STRIKE/三连击（拳结束）	↑、←+○
HARD STRIKE CHAIN/连击锁	[illegible]○×4
HARD STRIKE CHAIN TAKEOFF/吹飞连击1	[illegible]
AMBUSH COMBOS/上勾拳二连击	[illegible]
SMALL FURY/三连击（脚结束）	[illegible]
MASSIVE TAKEOFF/六连击	[illegible]
AVENGING PUNCH/重拳一连击	[illegible]△
AVENGING PUNCH CHAIN/重拳连锁	[illegible]△、[illegible]
AVENGING CHAINED TAKEOFF/吹飞连击2	[illegible]△、[illegible]连打）[illegible]

幽游小提示

牡丹："如果玩家觉得一个个去开启所有人物有些浪费时间的话，那么我们这里也有一条全人物开启的小秘技，希望能够帮上你的忙。"	
全人物开启	在Option选项的Cheats中依次输入[illegible]、↑、[illegible]、○、[illegible]、○。
牡丹："想无拘无束地使用灵力吗？牡丹愿助你一臂之力噢。"	
1P无限灵（妖）力	在Option选项的Cheats中依次输入□、×、○、□、×、○

©2004 YOSHIHIRO TOGASHI/SHUEISHA ©FUJI TV
©PIERROT. Licensed by FUNimation ©Productions Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

网球王子 最强队伍结成！

文 D·S

网球王子 最强队伍结成！	KONAMI	SPG
PS2	2004年9月16日	日版

严格地说，本作只能算是《网球王子 SmashHit2》这一热销作品的进化版，并充分强化了"组队＋育成"这两个大受好评的要素。同其他"冷饭类"作品相比，本作的制作诚意还是显而易见的：比赛细节变得更加真实，人物能力设定逐渐平衡，新加入的"队长技"更是开创了"组队战"这一崭新的玩法。总之，如果你是"网王"的FANS，那么就别再犹豫不决了，赶快来听D·S领队为您倾情讲解的"组队之美学"吧。

1 初始菜单指南

NEW GAME	进入育成模式，可任意选择4～5人组合出一支队伍，目标是经过20周的锻炼后在关东大赛中夺取冠军！
LOAD	读取游戏进度。
SAVE	保存游戏中取得的精美图片和开启的隐藏要素，每次结束游戏时千万别忘记退到主菜单选择此项。
OPTION	可更改游戏中的各种设置，注意在育成模式中途可以在这个选项里随时调整游戏难度。
BONUS	通关后开启，共有"比赛模式"、"保龄球模式"及"图鉴"三项可供选择。

2 网球的基本技巧

L3	移动／调整击球方向
×	力量性回球（击球强）
○	技术性回球（击球弱）
□	发动队长技（组队战时）
前＋○	吊高球
后＋○	放小球
R1＋×／○	使用必杀技
R2	使选手头上浮出光标

3 球队的灵魂——队长

在组建一支超绝美型或是霹雳无敌的队伍之前，我们得先去寻找一个具有核心作用的队长。在下面这53个候选人名单里，考虑到队长技能对比赛的重要影响，慎重地选一个你认为最能体现自己打法特点的队长吧！

※除"一丸の想い"外，队长技只能在每局开始前使用。

球员名	队长技	效果	LP
所有人	一丸の想い	加强己方队员必杀技的威力，提升幅度依好感度而定。	1
越前龙马	指摘	使己方队员气力上升两段。	2
不二周助	トリプルカウンター	将己方队员必杀击球的速度提升三倍。	1
大石秀一郎	あめとむち	使己方队员全部能力提升一段。	2
菊丸英二	菊丸ハイテンション	提高己方队员的移动速度和击球速度。	1
河村隆	フルバーニング	蓄满己方队员的气力槽。	1
乾贞治	乾特制野菜汁	使己方队员随机产生"回复体力"、"提升气力"及"封印技能"三种效果之一。	1
桃城武	くせ者	降低对手的气力等级。	2
海堂薰	粘り	使己方队员体力回复、移动速度提升一段。（效果可持续至比赛结束）	1
龙崎樱乃	声援	使己方队员击球威力提高两倍，同时回复体力。	1
福士ミチル	银华三昧	使己方队员随机产生"体力减少"、"气力下降"及"能力提升两倍"三种效果之一。	1
越前南次郎	よそ见	将对手的气力等级降为Lv.1。	1
橘桔平	结束力	使己方队员的友情度提升为100%。	2
伊武深司	ぼやき返し	将对手的气力槽清空，并使其气力等级降为Lv.1。	1
神尾アキラ	新型コンビネーション	将对手的击球速度降为1/2。	1
石田铁	瀑布のとどろき	使己方队员的移动速度上升两段。	1
橘杏	乙女の激励	使己方队员的全部能力提升一段。	2

球员名	队长技	效果	LP
千石清纯	强运	在对手的发球局强制取得发球权。	1
亚久津仁	ブースト	使己方队员的移动速度和力量上升两段。	1
室町十次	サングラスの奥	能看清对手的球路。	2
南健太郎	サインプレーの确认	提升己方队员的击球威力。	2
东方雅美	地味に坚实に	使对手三回合内不能发动必杀技。	2
坛太一	メモ帐	使己方队员的技术和力量提升两段。	2
观月はじめ	弱点指示	使对手的体力更快地下降。	1
不二裕太	左对策	当对手是左撇子时，己方队员全部能力提升三段。	2
赤泽吉朗	大いなる咆哮	使己方队员的气力提升两段，同时蓄满气力槽。	2
柳泽慎也	チーム特训の成果	当对手使用打击系必杀技时，己方队员气力全满。	2
木更津淳	空中战	任何时候都可以使用吊球将对手除扣杀以外的击球反击回去。	1
金田一郎	千里眼	自动将对手的普通击球反击到刁钻的角度。	2
迹部景吾	暴君への交响曲	使己方队员的所有能力上升一段。	1
向日岳人	サーカス	对手发动必杀技时会消耗更多的体力。	2
忍足侑士	つっこみ	消除对手所有能力上升的效果。	2
芥川慈郎	シエスタ	使己方队员气力上升三段。	2
桦地崇弘	吸収される想い	当对手提升能力时，己方的能力也会同步增长。	2
宍户亮	チアリングパーティー	消除对手队长技的效果。	1
凤长太郎	カノト	使对手的球速变慢。	1
泷秋之介	レピテーションスマイル	使对手的普通击球失误率提升。	2
神太郎	监督命令	使己方队员的全部能力提升两段。	1
日吉若	リフォーム	使己方队员的力量和技术提升两段。	2
天根ヒカル	コートチェンジ	将对手击球的力量降到最低。	1
黑羽春风	チームヒンタ	使己方队员的气力和体力得到回复，同时提升两段气力。	2
佐伯虎次郎	ゾーンディフェンス	使己方队员具有"牵制"能力。	1
葵剑太郎	濑户际	使己方队员气力上升，对手气力下降。	2
树希彦	フルオブドライブ	使己方队员的气力等级达到顶点。	3
木更津亮	ヘビーボレー	增强己方队员上网截击的能力。	1
真田弦一郎	一喝	解除己方队员所有的负面影响。	2
柳莲二	胜利宣言	开局后不间断地连续击球超过10次便可直接获得全胜。	3
切原赤也	いなし	使己方队员的气力提升两段。	1
丸井ブン太	ギフト	回复己方队员的体力。	2
幸村精市	プレイヒント	使己方队员最弱的能力得到大幅提升。	2
柳生比吕士	知识と洞察のスピーチ	消除对手所有的特殊效果。	2
ジャッカル桑原	スピードアップ	使己方队员的移动速度和击球速度提升至1 5倍。	2
仁王雅治	大いなる误解	己方大比分落后时在决胜局调换双方的比分。（D·S强烈推荐！）	3

4 团队指令一览

当你给队伍确定好帅气的名字后，一个崭新的团队就初现雏形了。你的下一个任务便是要寻找3～4个队员组成"最强之队"向关东大赛进发，然后利用赛前的20周准备时间透过各种手段好好"调教"他们（此处大家就权当是女性版的《心跳回忆》吧……），使团队在友情度和能力值上找到一个平衡点，如此方能在最后的连续卫冕比赛中应付得游刃有余。下面为大家介绍一下各类指令的作用：

©许斐刚 TK WORKS／集英社・テレビ东京・NAS
©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

特别练习

针对队员的某方面能力进行强化，同时队长的该能力也会得到提升。"特别练习"会大幅增加队长和此队员的好感度，但却会使整个队伍的友情度下降少许。

自主练习

让队员们随自己的喜好选择练习方式，一般不推荐。但是如果有队员提出"对自己目前的练习项目感到乏味"时就要选择"自主练习"来消除隐患了。

ミーティング（会议）

给队员们畅所欲言的机会，从中可以了解队员们的不满与建议。此外，"会议"还能稍微提升队伍的友情度。

游びに行く（游玩）

会引发各种各样的事件，有很大概率能够借机习得各种隐藏特技（当然也有少数是负面的），极小概率找到隐藏人物，偶尔还会参加保龄球比赛。"游玩"可提高队伍的友情度，提升幅度依事件而定。

练习试合

与随机出现的队伍进行友谊比赛，队伍的友情度会依据比赛中"队长技"发动次数的多寡而增减。

选手视察

选择喜欢的选手加入自己的队伍。考虑到队长的能力和声望，有些人可能会拒绝加入，这时就需要我们拿出三顾茅庐的精神了……

ステータス（状态一览）

察看队伍里所有成员的资料、技能、友情度及育成状况。

システム（系统）

可执行存档、读档和退出。

5 队伍育成计划

首先，让我们来确认一下队员们的基本能力项目：

フットワーク	FTW	速度
パワー	POW	力量
スタミナ	STA	体力
メンタル	MTL	精神力
テクニック	TEC	技术

在每星期的固定训练时间里，每个队员可分别进行以下训练：

走り込み	跑步
筋トレ	举哑铃
ダッシュ	冲刺
スマッシュ	扣球
サーブ	发球
ラリー	相持球
リターン	回球
ボレー	轻吊
ダブルス	双打
ロブ	高吊
技修得	习得技能

我们可以直接看到每个训练项目对各项能力产生的提高（或下降）效果，如果想了解得更具体些，可以按□键进行详细调查。需要注意的是："冲刺"和"举哑铃"容易使队员受伤，不要过度练习。在"习得技能"时，我们得先仔细看好必杀技的种类（见下表），因为有很多必杀技会与该队员的现有技能产生冲突，如果选择不慎重的话只会白白浪费机会。此外，训练时有个小窍门：当某个能力被锻炼到SS级时，便不会因为练习其他项目而下降了。我们可以充分利用这个特性，譬如先将某队员擅长的能力练满，然后就可以放心锻炼其他会对该能力造成影响的项目。

必杀技种类一览

サーブ系	发球技
リターン系	接发球技
ショット系	击球技
スマッシュ系	扣杀技
ディフェンス系	防守技
インターバル系	特殊技

需要特别注意的是：在游戏的中后期，某些队员会随机出现"限界"现象，之后便会停止增长能力（但依然可习得必杀技）。这时我们可以在团队指令中选择"特别训练"来对他实施管制教育，于比赛中将其打败后即可使他痛改前非。如果教育事业受挫，请退到主菜单下将难度改为"简单"，然后重新进行二次感化即可。

6 团结就是力量

"友情度"是本作的关键词，请大家千万不要忽视。队伍的友情度越高，比赛时队员的初始气力等级也会越高，队长技"一丸の想い"的威力也会越大，而且还能出现更多习得隐藏技能的事件。相反，当队伍的友情度低下时，不但训练会变得很没效率，队员们还会经常提出异议，以这样的状态是很难打好比赛的。因此，如何提高好感度是我们要认真研究的重大课题。

1.你得仔细阅读每个队员的资料，了解他们的性格和特长，尤其要记住他们喜爱的食物。因为你常常要处理为队员捎带食物回来的事件，如果不小心选择失当的话，他们可是会暴跳如雷哦。

2.时刻关注队员之间的友情度，一旦发生双人出外购物的特殊事件时，就把友情度最低的两个人撵出去强迫"配对"。虽然这会影响当天的训练课程，但却是解决感情危机的有效方法，否则他们会拒绝练习和对方相同的项目，直至产生"分裂"。

3.如无必要，别让某队员持续训练同一个项目，这样他不久后便会提出抗议并降低友情度。若想了解队员们的近况和对练习安排的看法，时刻关注会议讨论才是王道。

4.当某队员和队长的友情度过低时，他便会主动离队，如果离队的队员累积超过四名，那么我们在大赛中便会遇到由他们组成的"复仇之队"，此时他们的能力均有大幅度提升，而且气力增长速度惊人，十分棘手。

5.提升团队友情度最直接有效的方法莫过于出外游玩，但遇到某些特殊事件时要量力而行，否则便会适得其反。譬如当我们在公园里遇到乾贞治时便该识趣地走开，而千万不要对他的蔬菜汁表示出半点兴趣来。

7 比赛经验心得

1.大赛阶段可进行"秘密训练"，能提升一个指定队员的某项能力，不过此队员第二天参赛时的体力只有一半。

2.正式的组队比赛中共有一局双打和两局单打，开赛前可选择参赛队员的出席项目，注意一旦把队长设为场上队员的话，那么在有队长出场的比赛中则无法使用队长技。队员属性可自行调整为手动或电脑控制，建议大家自己控制单打，而把双打局交由电脑负责。

3.出现以下情况时，自己的必杀技会被封印至少一局（局数以头上的星星数量为准）。

①自己的必杀技被对手反击得分。

②自己的必杀技被对手的必杀技反击得分。

③对方的必杀技配合上全员合力下的"一丸の想い"后得分。

④对方发动了可封印必杀技的队长技。

4.本作中因身高差异而带来的打法区别显得愈加明显：身材高大的选手一般都不会中高吊球的圈套，而身材矮小的选手打出扣杀的几率很高，可说各有所长。

5.当角色的气力及站位满足一定条件时，即可按R1+×/○发动必杀技（气力槽上方有相应的按键提示）。同前几作相比，本作发动必杀技时会出现特写画面，而且有拖慢现象，使得接招的一方难度陡增。不过必杀技的华丽度却有增无减，尤其是双打时四人硬拼必杀的时候，你会切身地体会到什么叫"火焰与残像齐飞，杀气共长天一色"！

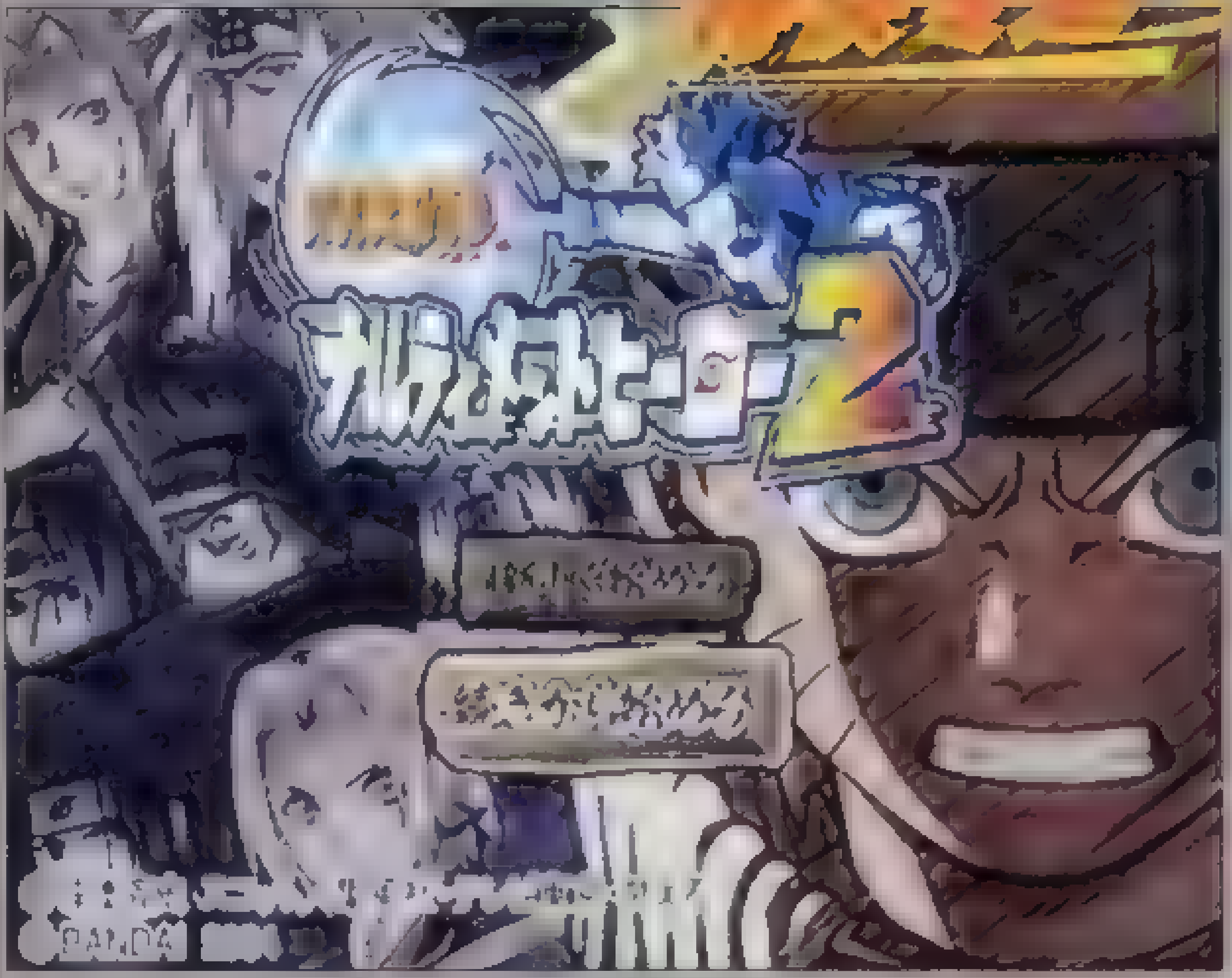
6.如果对手实力强大到无法战胜的话，我们可以将难度调低后再继续挑战，你会发现他们的动作迟钝多了。

7.当PS2内置时钟日期是某队员的生日时，该队员的全部能力提升一级。

8.队员会在体力下降到低谷时开始喘息，而且失误率提升。当体力所剩无几时，一旦被来球打中身体则会被直接K.O.出局。

8 隐藏角色一览

[illegible]	队伍中有千石清纯或葵剑太郎时出外游玩（或者把队长设为越前龙马），便会有一定几率发生看见龙崎樱乃的事件，之后即可选用。
[illegible]	队员超过两人时出外游玩，有一定几率遇到桃城武和橘杏的双人网球挑战，胜利后即可选用。
[illegible]	出外游玩时有一定几率会遇到他，此时选择第一项"追赶"，如果成功即可选用。
[illegible]	"选手视察"时选择其孪生兄弟木更津淳，则有很高几率会使其加入，此后即可单独选用。
泷秋之介	当队长是凤长太郎时，邀请宍户亮进行特别练习中的"单人练习"，结束后选择"继续"，再次比赛后即可选用。
[illegible]	队伍中有冰帝学园的队员时，连续出外游玩八周后会发生被其训斥的事件，之后即可选用。（育成模式下只能担任队长）
[illegible]	队伍中有立海大学园的队员时（队长不能为越前南次郎、神太郎或任何立海大队员），在队伍友情度高于70%的前提下选择"练习试合"，获胜后第二周出外游玩，便会在快餐店里发生谈论队长幸村的事件，之后即可选用。（育成模式下只能担任队长）
[illegible]	某队员消除"界限"后的下一周出外游玩时便会在公园遇到越前南次郎，他会主动提出要与该队员单挑，战胜他后即可选用。（育成模式下只能担任队长）
宍户亮（长发）	队长为泷秋之介的情况下通关后即可在比赛模式下选用。（在选人画面上按住L2）
[illegible]（长发）	作为队员的橘桔平在训练中产生"古伤"后不久会自动离队去九州疗养，此事件发生且通关后即可在比赛模式下选用。（在选人画面里按住L2）



Bandai 于上一年推出《火影忍者 究极的英雄》获得了十分高的评价，这其中除了作品本身拥有超高的人气度外，还有一个十分成熟的系统。这个系统不但指战斗系统，还包括了游戏的其他细节部分。在战斗系统上，作品不但采用了原漫画中出现的各个角色的细节动作，而且在忍术和声音上更是与原作息息相关。发动奥义以及防御奥义时的指令输入系统更可以让玩家在欣赏华丽场面的同时不忘输入指令。而在战斗外的收集系统更是丰富多彩，是一款难得的动漫改编ACT作品。在一年后，Bandai再次推出了续作。比起前作最大不同之处就是增加了大量的新角色和增加了一个类似RPG的模式“通往究极之道”。但由于本作的重点依然是充满爽快感的战斗，因此这次会着重对战斗中的各种操作技巧作详细的解说。当然，这次依然会公布大家最想看到的“暗号”，请大家继续往下看吧！

文 猫太

火影忍者 究极的英雄2	Bandai	ACT
PS2	2004年9月30日	日版
	推荐玩家年龄	全年龄

特殊技巧

在跳到空中后，如果再按一下×键就可以进行二段跳。但如果玩家连续按两下×键就会变成高速移动，这时角色会迅速地在空中向着对手的方向冲刺一段距离。高速移动带有攻击性，在撞击了对手后还可以连上攻击，十分实用。另外，冲刺还具备把对手投掷过来的忍具全部弹开的特性，灵活运用可以让敌人完全处于被动状态。

如果玩家被打倒在对手面前，或者冲刺到他的前方却发现形势不利，那么只要按下方向键↑+两下×键就可以做出一个紧急向后跳跃的动作，与其保持一定的距离。

在同一个场景中，一般都会分成2~3个线区，想要在这些线区中自由移动的话，那么只要按方向键↓+×或者方向键↑+×就可以上下移动到不同区域战斗。与前作的线移动所不同的是，这次并不需要画面出现提示才能进行，玩家可以随时切换战斗区域，选择对自己有利的地形。

在被敌人攻击的一瞬间按下L2或R2，就可以发动替身攻击，一瞬间绕到对手的背后，让其完全失去防御的时间。可以说，替身术是本作的必胜关键，因为它并不需要消耗丝毫体力，但前提条件是玩家要残存有查克拉。要注意的是发动了替身术后，玩家控制的角色一定会出现在对手的背后，且方向始终面对着对手的背后，因此在发动后只要按攻击键就可以给予对方伤害。

使用强力的技能一下子把敌人吹飞后，只要按敌人吹飞方向的方向键+○就可以瞬间移动到敌人的背后，再给予敌人一下重击。容易发动吹飞攻击的连续技就是○○○○、↑○（根据角色的特性）和投技。但敌人有时也会在吹飞了玩家后使用追击，这时只要在被敌人攻击前按下敌人出现的方向键+○键就可以使用替身术绕到对手身后进行反追击。玩家有时候在吹飞了敌人并发动追击时也会被敌人反追击，但只要玩家掌握了追击的节奏，那么便会出现一连串的追击战，十分刺激。（对手每增加一次反追击，速度就会更快，要注意掌握好时间）

对手的防御的确是一件让人头痛的事。因为防御时被攻击不但不会消耗体力，而且对手也会趁玩家在攻击出现硬直时间时进行反击。除使用投技对付防御中的对手外，玩家还可以使用方向键↓+○发动破防专用攻击，使敌人的防御崩坏，且能对其造成伤害。不过这招的动作比较大，很容易在发动时被反击。

1 体力槽 2 查克拉槽 3 角色名字 4 可释放的查克拉段数 5.角色状态 6.持有的忍具 7.剩余时间

被对方吹飞或者被打倒在地上前的一瞬间，如果按下×键就会让角色受身，不会因为撞到墙壁或地上而增加伤害值，更不会因为在倒地时被对方追击。但受身发动的时间需根据不同程度的吹飞距离，因此比较难掌握。受身在一些掉下去会受伤的场地能发挥更大的作用。

对方在倒在地上时，如果没有受身的话，那么会停留一段比较长的时间。这时玩家可以使用忍具或部分角色的方向键↑+○打击在地上的对手都可以对其造成额外的伤害。

每个角色都可以释放3段查克拉，但前提条件是在角色体力槽下方的查克拉槽也要达到相应的阶段。查克拉槽的积累方法除了紧按方向键↓外，还可以通过破坏场景中的物品得到回复道具和把对手击倒在地让查克拉掉出来。

方向键，左摇杆	角色移动
紧按方向键↓	回复查克拉
紧按方向键↑	挑拨
→→	冲刺
○	普通攻击
←+○	投技
□	投掷忍具
×	跳跃
↓+×，↑+×	上下切换场地中的不同线区
↑↑○，↓↓○	忍术发动
△	释放查克拉
R1 L1	忍具切换
R2 L2	替身术
START	菜单

按一下△键，角色就会释放体内的查克拉，这时在下一次攻击命中敌人的话（防御除外），那么就可以成功发动出角色的专用奥义技能。每当玩家多释放一次查克拉时，所发动的奥义也会有所不同。在发动时，只要玩家按照画面的提示，快速转动右摇杆或者快速连打某个按键，让画面中央的对抗槽中的火花偏向玩家一方，那么就可以成功发动，并能继续下一步的奥义发动。但如果火花最后停留在中央部分，那么玩家的奥义的威力将会下降，但也能继续发动下一步。如果停留在对手一方，那么奥义只能伤害对手少量的体力，且取消发动下一步。成功发动奥义后，会根据角色的特性增加一种附带效果。比如鸣人发动3级的奥义“新必杀技”后就会进入“九尾狐”的状态，此时各种能力都会大幅度上升。

与一般对战游戏最大的不同就是本作的战斗都有一定的胜利条件。在进入每一场战斗前，玩家会看到画面中出现各种必要条件。要完成所有的条件才算通过战斗，只要条件中有一项失败就要重新再来。

在对战模式中，玩家除了要选择使用的角色外，还可以选择一名援护角色。这个援护角色并非《KOF》中那种召唤出来战斗的，而是在战斗中一段时间后出现在场地中的随机地点。只要玩家接近援护角色，就会得到各种道具支援。玩家也可以把对手的援护角色给打走，但注意对方也会把己方的援护角色赶跑哦！

通往究极之道

本作新增加的模式。前半部分的故事完全改编自漫画部分，但后半部的故事则仍未证实是否原著剧情（因为漫画还没有画到这里嘛……）。在本模式中，玩家不但可以随时进行前作中久违了的各种任务，还可以控制鸣人在木之叶村中自由走动。由于模式的主线剧情比较简单，只要按照地图的提示和跟其他角色对话，就可以轻松通过。在剧情中经常会发生战斗，但输了也可以立刻“再挑战”。在本模式中，玩家应该注意以下几点：

★在模式中一定要经常与原著中出现的角色对话（路人甲乙等NPC角色可以无视）因为与某些特定角色对话可以玩迷你游戏，并得到大量的金钱或道具。有些角色更会通过战斗或者迷你游戏专授自己的忍术给玩家。

www.plumbook.cn

©2004 BANDAI

暗号

与前作一样，玩家可以利用所得的金钱在标题菜单中的“短册街商店”中购买各种“认识卡”、音乐、手办等极具收藏性的东西，然后在鸣人的家中便可以随意欣赏。不过在鸣人家中还有一个“暗号入力”的选项，在里面分别对照5种属性的记号输入3个暗号，就可以得到金钱和认识卡。下面就为大家公开一些猫猫已经“入手”的暗号，如果读者们知道其他暗号也请继续发邮件到 guide@ucg.com.cn 互相交流哦！

火

丑寅戌	术-63 写轮眼
丑卯卯	忍-86 うちはサスケ
丑戌巳	作-46 予备试验
寅寅酉	10000两
寅辰卯	10000两
寅巳丑	忍-13 三代目火影
寅巳戌	作-29 一进一退
辰午戌	依-6 ワラシ
寅未辰	术-131 千鸟+10000两
辰申巳	忍-68 うちはサスケ
辰酉巳	忍-163 三代目火影+10000两
子辰卯	作 157 死斗の果こ、+5000两
寅酉午	忍 164 猿猴王猿魔+5000两
卯卯戌	忍-85 うずまきナルト
卯巳午	术 73 火遁龙火の术
辰寅辰	术-7 操系の术
辰亥酉	术-88 兵粮丸
巳子卯	术-10 火遁豪火球の术
巳子酉	作-104 宗家と分家
巳寅未	术-130 写轮眼+1000两
巳卯辰	作-158 受け继ぎ托す者+1000两
巳卯酉	作-137 察知+1000两
巳巳丑	忍-82 暗部
午寅亥	忍-137 うちはサスケ+1000两
午辰亥	忍-36 赤丸
午午酉	忍-28 犬冢キバ
午未巳	忍-50 はがねコテツ
午酉午	作-138 高速の体+5000两
午戌卯	忍-144 不知火ゲンマ+5000两
未子卯	作-139 木の叶、舞+1000两
未寅子	依-15 アミ+1000两
未卯戌	作-31 锐、嗅觉
未辰丑	术-92 五行封印
未巳丑	作-63 新人9人全员集合
未巳亥	术-147 手里剑影分身の术+1000两
未未未	忍-62 うちはサスケ
未酉午	作-71 咒印の暴走
未酉酉	作-6 迷子ペット"トラ"捕获任务
未亥子	作-64 サバイバル演习
申卯巳	5000两
申巳子	作-156 Aランク任务+1000两
申午戌	术-9 牙通牙
申戌子	忍-90 秋道チョウジ
申戌寅	术-62 封邪法印
申酉午	忍-94 ロック・リー
申亥申	术-149 尸鬼封尽+5000两
酉寅申	术-72 魔风车ニノ太刀
酉巳亥	忍-64 はたけカカシ
酉午戌	术-148 火遁火龙炎弹+1000两
酉申申	术-71 火遁凤仙火の术
酉酉辰	忍-91 犬冢キバ
酉酉午	术 8 远眼镜の术
酉戌酉	作 73 死の森のサバイバル
戌辰寅	作-72 苏れ写轮眼

火

戌巳申	作-155 不吉な予感+1000两
戌午酉	作 136 16连コンボ+1000两
戌亥巳	忍-74 モズク
亥丑亥	作-101 重要なアドバイス
亥寅子	忍-143 はがねコテツ+1000两
亥卯卯	忍-155 うちはサスケ+1000两
亥未子	术-99 砂の铠

风

子丑戌	术-98 土遁・土中映鱼の术
子巳巳	术-85 うずまきナルト连弹
子巳未	术-154 寄坏虫の术+1000两
子午子	术 137 カマイタチの术+1000两
子未戌	作 7 最速の到达者
子亥辰	作 164 足止め+1000两
丑酉未	忍 10 エビス
寅子午	术 138 砂の盾+1000两
寅卯子	忍-165 ハ ク +1000两
寅辰午	忍-100 月光ハヤテ
寅申亥	术-157 幻术・黑暗行の术+1000两
卯子酉	作-65 空き缶拾い
卯卯卯	作-163 基本小队+1000两
卯申卯	术-80 狐狸心中の术
卯酉戌	术 61 霞从者の术
卯亥亥	作-161 失われた术+1000两
辰子巳	术 155 傀儡の术+1000两
辰子午	忍 147 风影+1000两
辰子亥	作 15 内なるサクラ
辰寅午	忍 35 婕野カエデ
辰卯戌	术-16 变化の术
辰巳辰	作-103 洞察眼
辰申辰	术 89 拟兽忍法・兽人分身
辰酉卯	忍-99 并足ライドウ
巳丑酉	术-65 大手里剑
巳巳寅	术-139 砂分身+1000两
巳午午	忍-145 砂瀑の我爱罗+10000两
巳未午	作-144 组み合わせの变更+1000两
巳申丑	忍-88 山中いの
午寅午	忍-169 风影
午巳未	术-156 仕入み傀儡+1000两
午巳戌	5000两
午午午	作 98 状况把握
午未子	作-80 サクラの决意
午未酉	作 162 我爱罗という名+1000两
午未戌	作-77 忍歌「忍机
午酉寅	依-7 ノナミ
午酉申	忍-171 カラス
未子子	术-136 巨大扇子+1000两
未子辰	作-143 限界点の计测+1000两
未子巳	忍-24 春野サクラ
未辰子	忍-29 油女シノ
未午午	作-145 落ち入み+1000两
未戌酉	依-19 フタバ+1000两
申丑丑	作-83 舍てゴマ
申寅丑	术 19 魔幻・奈络见の术

风

申辰酉	忍-102 虾蟆
申未午	术-78 砂缚柩
申申酉	作-146 本战开始! +1000两
申亥子	忍-38 夕日红
酉丑丑	术-100 砂瀑葬送
酉寅巳	作-78 ラッキー!
酉辰酉	作-88 そうならない法则
酉巳戌	忍 81 梦火
酉未寅	忍 79 暁
酉戌丑	作 95 使用禁止
戌子未	忍 80 薫
戌寅未	忍 9 ミズキ
戌卯寅	忍-159 油女ゲン+1000两
戌巳戌	忍-170 カンクロウ+1000两
亥子卯	5000两
亥辰卯	在Sランク任务中增加"Wからの挑战状"
亥巳午	术-79 风遁・大突破
亥午午	忍-65 モエギ
亥午戌	忍 146 テマリ+1000两
亥亥丑	忍-69 春野サクラ

土

子寅寅	作-165 爱情+1000两
子辰亥	术-161 影首缚りの术+1000两
子未卯	术-140 影真似の术+1000两
子戌卯	术-143 八卦掌回天+1000两
丑丑丑	作 39 小さな勇气
丑辰巳	忍 107 剑ミスミ
寅卯卯	作 94 暗の蠢动
寅辰辰	忍-72 秋道チョウジ
寅午巳	作-81 地の书
寅酉午	作-83 远い约束
卯子申	忍-140 日向ネジ+1000两
卯丑寅	忍-66 ウドン
卯卯申	作-20 忍者学校
卯辰辰	术-84 咒印术
卯辰申	术-82 消写颜の术
卯午丑	作-89 イチャイチャバイオレンス
卯戌申	忍-51 飞竹トンボ
辰子辰	作-66 草むしり
辰丑巳	忍 104 ザク・アブミ
辰寅子	术 162 倍化の术+1000两
辰寅卯	作-84 ハラペコ
辰午巳	忍 108 药师カブト
辰戌寅	忍 52 森乃イビキ
辰亥巳	术 142 宗家の秘印+1000两
辰亥戌	术-160 心乱身の术+1000两
巳午酉	术-101 心转身の术
巳未未	忍-103 ドス・キヌタ
巳申寅	术-83 フォーメーション の カチョウ
巳申午	作-82 食粮确保
巳戌未	忍 105 キン・ツチ
巳戌申	作-165 もう一人の追迹者+1000两
午子亥	作 167 最强たるゆえん+1000两
午卯辰	术 141 咒印术+1000两
午辰申	忍-106 赤胴ヨロイ
午午辰	术 96 肢分身の术
午午戌	术 159 木遁秘术・树界降诞+1000两
午申戌	忍-71 奈良シカマル
未卯亥	作-150 笼の中の鸟+1000两
未巳丑	忍-6 秋道チョウジ
未巳未	忍-162 秋道チョウザ+1000两
未午子	作-148 参上 +1000两
未午午	作-160 1000两
未未辰	作 90 コピー能力
未未酉	术 65 烟玉
未酉卯	作 149 隐された实力+1000两
未戌未	忍 160 山中いのいち+1000两
申寅午	忍 37 日向ネジ
申卯卯	术 144 柔拳去・八卦六十四掌+5000两
申辰巳	忍-30 日向ヒナタ
申未未	柔拳
申酉丑	忍-5 奈良シカマル
申酉亥	作-99 中忍试验规定
酉辰申	忍-141 日向ヒザシ+1000两
酉巳卯	术-158 土遁・土流壁+1000两
酉巳酉	忍-4 山中いの
酉午子	忍-32 テンテン
酉午酉	忍 156 油女シノ+1000两
酉亥寅	作 105 报复
戌卯未	术-66 隐れ蓑の术
戌午寅	术 20 绳抜けの术
戌申子	忍-138 奈良シカマル+1000两
戌申未	忍-70 山中いの
戌酉午	术-104 口寄せ・飞び道具
亥寅戌	作-147 后遗症+1000两

水

丑寅卯	忍-96 テンテン
丑申卯	忍 75 巨大蛇
丑酉申	作 102 涂り药
寅辰寅	5000两
寅午丑	忍 78 ミダレ
寅戌午	作 142 诱拐+1000两
卯寅戌	忍 98 イヤシ
卯[illegible]巳	术-96 软の改造
辰[illegible]未	忍-148 [illegible]童丸+1000两
辰[illegible]卯	忍-93 日向ヒナタ
辰[illegible]午	术 134 [illegible]の术 [illegible]两
辰午子	术-74 口寄せの术

水

辰未午	忍-149 次郎坊+1000两
辰申戌	忍-97 スズメ
辰酉未	忍-89 奈良シカマル
巳未子	忍-152 药师カブト+5000两
巳未巳	术-76 潜影蛇手
巳酉午	5000两
午子午	5000两
午辰卯	术 94 铃の音
午巳亥	术 153 水遁・水冲破+1000两
午午子	术 150 草薙の剑+1000两
午午辰	术-151 口寄せ・秽土转生+10000两
午未寅	忍-151 多由也+1000两
午未未	作 96 音のスパイ
午未酉	作-160 木ノ叶崩し+5000两
午申酉	忍-84 大蛇丸
午酉巳	作-159 禁术の研究+1000两
午戌寅	忍 168 二代目火影+1000两
未午巳	术 135 四紫炎阵+5000两
未申丑	作-75 观察者
未戌寅	术-77 双蛇相杀の术
未戌申	作-141 策动するもの+1000两
申午丑	忍-76 ゲレ
申午申	作-140 不完全な发动+1000两
申申卯	术 05 双升龙
申申戌	忍-166 大蛇丸+10000两
申申亥	术-132 掌仙术+1000两
酉丑卯	作 74 手打ち料
酉丑未	术-93 影千本
酉寅午	术 133 死魂の术+1000两
酉未卯	术-152 水遁・水阵壁+1000两
酉申酉	忍-77 [illegible]イウ
酉亥巳	术-95 チャクラ吸引术
戌卯巳	作-92 死斗の行方
戌申亥	忍-167 初代火影+1000两
戌酉卯	忍-150 左近+1000两
戌戌巳	忍-95 日向ネジ
亥酉卯	[illegible]
亥酉酉	作 76 死のイメ

雷

子子午	作-87 第三の试验・予选+1000两
子丑寅	术 3 お色气の术
子寅酉	忍 87 春野サクラ+1000两
子辰酉	忍 39 マイト・ガイ+1000两
子申戌	依-18 コウジ+1000两
丑寅未	术-87 八门遁甲+5000两
丑辰卯	忍-34 木ノ叶丸+1000两
丑辰亥	作-89 ダンゴにおしるこ+1000两
丑戌卯	作-68 ゴールの先に+1000两
寅子申	忍-172 はたけカカシ&マイト・ガイ+5000两
寅寅辰	忍-67 うずまきナルト+1000两
寅卯戌	作-67 天の书+1000两
寅卯亥	作-61 木ノ叶丸军团参上! +1000两
寅午寅	依-16 テウチ+1000两
卯寅子	忍 49 神月イズモ
卯寅丑	忍 73 たたみイワシ
卯卯午	作-135 变える力+5000两
卯辰亥	术-102 肉弹战车
辰酉子	在Sランク任务中增加"VJからの挑战状"
辰酉寅	10000两
辰戌丑	作-85 咄嗟の机转+1000两
辰戌午	术-68 チャクラ吸着+1000两
巳子子	作-88 立派な忍者+1000两
巳寅酉	作-154 岚のごとき战い+1000两
巳卯巳	作-62 メシ抜き
巳酉卯	忍-83 みたらしアンコ
巳戌酉	忍-139 ロック・リー+1000两
午子午	术-145 うずまきナルト二千连弹+5000两
午丑卯	术-86 表莲华
午午午	忍-154 うずまきナルト+1000两
午午申	作-133 秘密の抜け道+1000两
午未丑	术-91 狮子连弹
午酉酉	忍-53 忍龟
午亥卯	忍-157 山城アオバ+1000两
未丑辰	依-5 ゾウリ
未丑亥	术-1 ウナイ
未午酉	作 153 最高のライバル+1000两
申子子	忍 61 うずまきナルト
申子亥	术-129 チャクラの解放+1000两
申丑子	作-100 电光揭示板
申丑寅	忍 31 ロック・リ
申寅酉	忍 142 神月イズモ+1000两
申辰辰	忍-101 自来也
申未戌	忍 63 イルカ
申酉子	作-134 胜利の誓い+1000两
酉午辰	术-128 影分身の术+1000两
酉申巳	术-127 クナイ+1000两
酉亥丑	术-69 金缚りの术
戌丑戌	忍-92 油女シノ
戌巳巳	忍-136 うずまきナルト+1000两
戌午辰	术 67 起爆札
戌未子	忍-135 九尾の狐+10000两
戌申戌	作-70 みたらしアンコ见参!
戌戌酉	术-146 分身体当たり+1000两
亥子戌	[illegible]
亥卯戌	[illegible]000两
亥午[illegible]	[illegible]られた封印+1000两
亥申巳	作 152 ニクキュウ+1000两
亥酉申	术-61 影分身の术

◆在游戏的菜单中可以选择カスタマイズ，利用战斗后得到的点数增加角色的能力。哪一名角色战斗，得到的点数就属于他，而其他角色只能分到少量的点数。另外，随着故事发展，玩家可以培养的角色也会逐渐增加。在カスタマイズ选项中，还可以更换角色的忍术，不过前提是玩家已经从其他角色处修得了忍术。不过更换的忍术只能在该模式中使用。

●玩家可以同时与数名角色发生事件，就算是事件未完成而发生了流程中的剧情，在以后的自由时间内也可以继续进行任务。

■该模式中的金钱与标题菜单状态下的金钱是联动的。

▲在地图画面中，红色圈圈表示现在玩家所处的位置、黄色圈圈是剧情发生地点、蓝色圈圈是所接下任务的发生地点。

★任务一共分成D、C、B、A、S和无限这几个等级。一开始只能接受D和C级的任务，但随着任务经验值提升，忍者等级也会上升，这样可以接受的任务等级也会跟着提升。这里要介绍一下“无限任务”，所谓无限任务就是玩家点击选项后，电脑会给予玩家一场战斗，而战斗的胜利条件是随机的。根据条件的难度，所得到的金钱和能力点数也会有所不同，是玩家培养角色的好方法。

◆完全通过了“通往究极之道”模式后，几乎所有的隐藏角色都会出现，但其中有两名角色需要引发特别的条件才能得到。第一名是“宗家のヒナタ”，在通过了“纲手篇”后，先到中忍考试会场前与ヒナタ的父亲说话，然后在训练场中找到ヒナタ，最后在中忍考试会场里与二人对话，玩家控制ヒナタ按照条件打倒ネジ就可以了。第二名是“苍い魔兽”（恶搞），同样是“纲手篇”后，与“ラーメン一乐”前的ガイ对话。然后花10万两在短册街的商人处购买“マイトス ツ”，交给ガイ后到短册街里面的空地再与他对话，通过一个迷你游戏和一场战斗后取得。

3DM-SMW
www.plumbook.cn

文 阿迪

地面，还属于人类吗？

幻影沙尘　Microsoft　Microsoft Game Studios Japan　S・ACT

Xbox

在一个未来的时空里，地球表面上每日每夜都吹着泛黄的风沙，遍布废墟的地表覆盖着一层淡淡的粒子尘埃。而就是因为这一层粒子尘埃，人类丢失了自己的记忆。而地面，也已不属于人类了。人类被迫移居地下，整个居住环境显得破落、脏乱、死寂一片。你要想和他们聊聊现在地球表面的情况，他们一定会笑着拒绝你。“与其浪费脑细胞想些不切实际的事情，还不如想想明天的面包够不够吧！”但是，总会有那么一些人想做一件惊天动地的事情。他们不断地使用高科技研究地表粒子混合而成的各种能量，并将其称之为“Arsenal”。只要你拥有各种”Arsenal“，你就能够拥有超越人类范畴的超能力。也就是说，你是一个超能力者，他们称你为Scout。使用你手上的Arsenal去战斗吧，不管究竟为了什么。在这样的世界里，每个人都曾拥有自己的正义。是为了恢复失去的记忆吗？是为了重归地面吗？或许是，也或许不是吧。

Dust World

对于未来的世界，人类有过许许多多的幻想。反映在物质化的层次上，就是各类书籍、电影、歌曲，当[illegible]艺术——游戏。《幻影沙尘》呈现在玩家面前的未来世界，是一个废墟世界，幸存的人类已移居地下，到处都[illegible]

Affecting the brains of humans and stealing their memories.

[illegible]自己的Arsenal，并且可以在一定条件限制下[illegible]

[illegible]

[illegible]？银色的短发、瘦削的面庞、坚定却又略带一丝忧郁的眼神，[illegible]

[illegible]寻找自己的记忆。有人相信，总有那么一天，[illegible]

[illegible]

Dust Control

补遗

问：A、B、X、Y四键在战斗中如何装备Arsenal？

答：走到属于自己的Arsenal（光球）旁按下相应的四键之一，就可以将该Arsenal装备在相应的键位上。

问：战斗中面对复数敌人再加上各种地型，视角不太好控制，有什么解决办法呢？

答：总体来说，通过L、R两键锁定、解除、切换应可解决大部分情况下的问题。不过善用按下右摇杆恢复正前方视角的功能，将更为有利于玩家的调整。

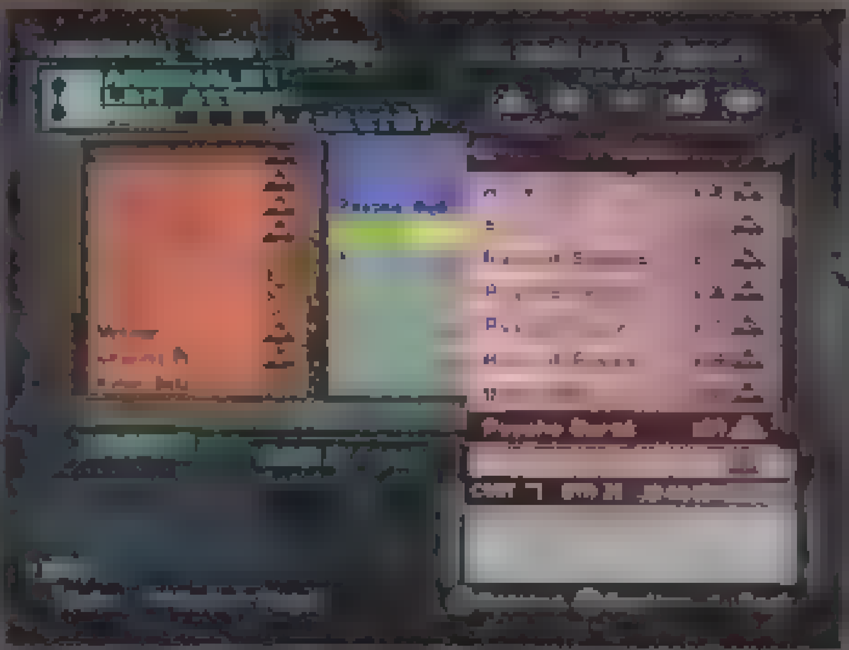
问：有一些建筑物之间的间隔很宽，该怎么办？

答：面对这样的情况，我们可以按[illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Dust Rules

Arsenal Type



[illegible]大[illegible]的Arsenal[illegible]为7个种类，它们分别是：Aura/素材(White/白)、Attack/攻击(Red/红)、Defense/防御(Blue/蓝)、Erase/抹消(Purple/紫)、Status/状态(Green/绿)、Special/辅助(Yellow/黄)、Environmental/环境[illegible]。

Arsenal Effect

名称	颜色	作用
Aura 素材	白	提升角色的等级(即精神力)，是使用其他Arsena 必须的素材
Attack 攻击	红	分为近、中、远三种距离和五种能量体系
Defense 防御	蓝	消耗精神力作出防御，个别防御系列Arsena 更可反弹
Erase 抹消	紫	从敌人的身上抹消并转换其1种或以上的Arsena、等级、状态
Status 状态	绿	提升角色的状态，包括攻击力、速度、制导、精神力恢复速度这四种基本状态，也可对敌人造成相应的负面影响
Special 辅助	黄	可使用包括浮空、冲刺、恢复精神力、恢复体力、停顿、瞬移等辅助能力
Environmental 环境	淡蓝	通过自身与敌人的体力、等级、精神力等的数值增减来改变场所的部分环境和双方的状态。

School Type

[illegible]的Arsenal称之为School，它包括5种：

Psycho	念力	以飞行道具为中心，强调中距离战斗
Optical	光能	以镭射为中心，强调远距离战斗
Nature	自然	丰富的追加效果，强调中近距离战斗
Ki	气功	强力技巧居多，强调近距离战斗
Faith	信仰	付有各种附加属性，常能扭转局势

Attack & Defense

[illegible]

数值比较	结果
Str大于Def	本次攻击无效，但能够摧毁防御技，即防御Arsena 从对手的装备栏中消失
Str等于Def	攻击无效
Str小于Def	攻击无效

[illegible]

Attack

[illegible]

[illegible]

Attack X

[illegible]
力消耗、等级、将单的技能数等。如Aura Backflow[illegible]
入精神力全部合量的Arsenal，消耗[illegible]入精神力含量[illegible]

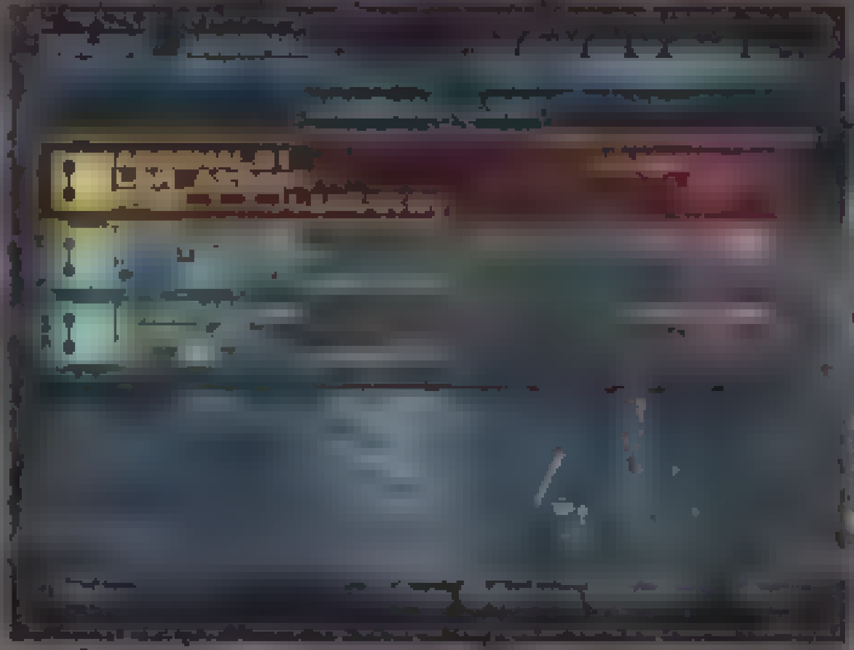
Attack Type

类型	效果
Shol	轨道简单的攻击Arsena，如Bullet of Fire这一类
Arc	具有弧线轨道，如光能系的Laser类
Parabola	气功系Arsenal大多数具备的抛物线特征
Craw	从地底接近目标并给予打击
Move	与Craw 较为接近，且能够直接击倒敌人
Hole	地面范围技，但较容易被敌人躲避，通常情况配合状态系使用
Rain	先锁定敌人的位置，然后施展从天而降的范围技攻击

Defense

[illegible]

Arsenal Case



[illegible]
Mac[illegible]s Shop 也是在Chapter 3之[illegible]进入的场所，以后游戏中所有的Arsenal交易都将在此进行。每一种Arsenal[illegible]商品，一次性可以获得5个Arsenal。当然这样的话，获得好的或新的Arsenal的几率也相对较低。

Limit

[illegible]

Aura Particle

[illegible]作用类似于万智牌中的释放费用，可以反复积累。因为涉及到战斗时抽取Arsenal的几率问题，所以一般是在Case中保留15个左右。

Quantity

[illegible]

Landform & Tactic

[illegible]

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 RAIN 编 星夜

特别企划

珍稀主机历史博物馆

电视游戏行业存在着非常明显的网络外部性（network externality），也就是说，一部主机要想成功，必须拥有足够的互补产品，也就是游戏软件的支持，而游戏软件数量是否丰富又取决于该主机的普及量。结果就是市场的领导者长期取得垄断性优势，潜在竞争者要想进入这一产业必须具有极为强大的实力。因此虽然游戏产业利润丰厚，业内的主机商却一直都只有两三家。不过在任天堂引入权利金制度之前，游戏机市场一直是百花齐放，市面上存在各种令人眼花缭乱的游戏机。即便是在游戏机市场门槛越来越高的今天，也一直有各种企业受高利润的诱惑而投入到游戏产业的残酷竞争中。

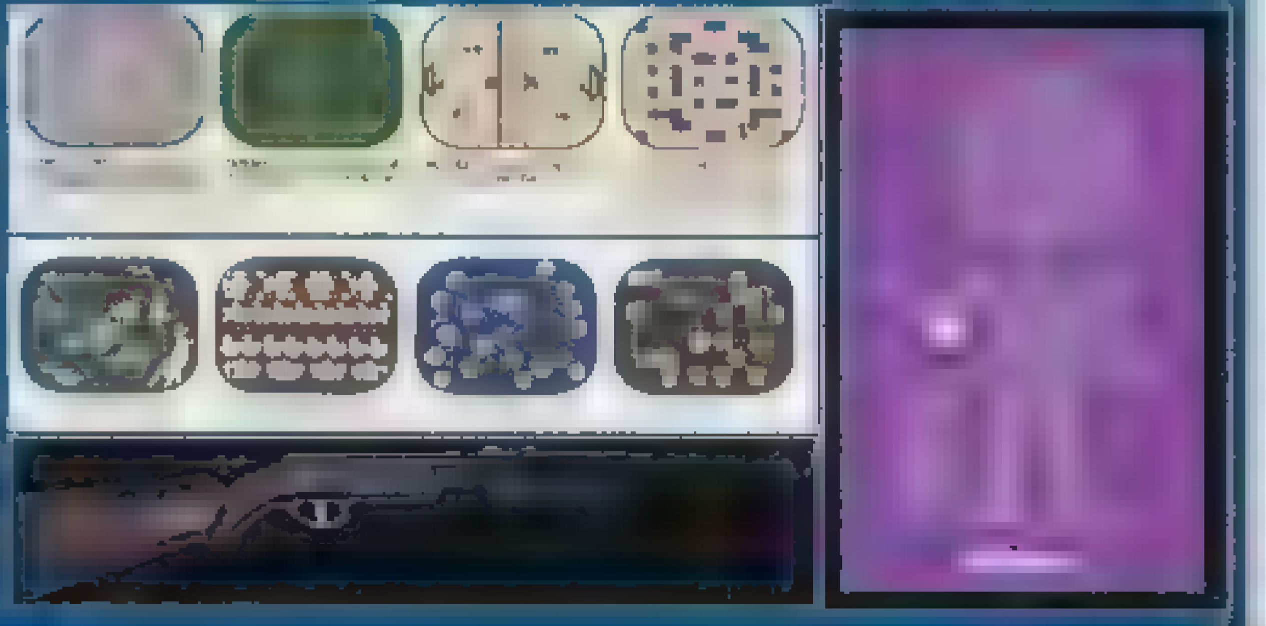
奥德赛（Magnavox Odyssey）

被称为历史上第一部电视游戏机的奥德赛是由游戏业先驱拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）设计的，该主机的原型采用褐色仿木制外壳，因此最初被拉尔夫叫做“Brown Box”。按照最初的设计，“Brown Box”可以玩12款游戏，其中部分游戏甚至对应光枪。拉尔夫为了能够将这项发明产品化而到处寻找合作伙伴，碰了一鼻子灰之后终于找到了Magnavox公司，该公司的市场部副总裁比尔·恩德斯（Bill Enders）对于这个新鲜的发明非常感兴趣，于是说服公司总部对“Brown Box”进行进一步考察。1968年7月，拉尔夫·贝尔受邀前往Magnavox总部演示“Brown Box”。在Magnavox的总部会议室里，拉尔夫小心翼翼地对满屋子的与会者进行讲解，几乎所有人都对这款产品毫无兴趣，然而电视机部门的市场部副总裁加瑞·马丁（Gerry Martin）的眼中却闪烁着兴奋的光芒。“我们就要这个了！”加瑞态度坚决的一句话让原本沉闷的会议室一下子活跃了起来。

然而加瑞的拍板却没有得到公司管理层的认可，直到1971年3月，几经波折之后拉尔夫才最终与Magnavox公司签署了初步合作协议。当年秋季，经过改进的“Brown Box”设计完成，年底，Magnavox通过其多家零售商合作伙伴进行产品试销，结果取得了消费者极为热烈的反响。当时的消费电子相关媒体纷纷报道有一款“神秘产品”上市。奥德赛在美国的销售情况相当不错，不过也有不少麻烦，例如很多人误以为这款游戏机只有插在Magnavox的电视上才能玩，此外Magnavox的特许加盟店销售系统也大大限制了该主机的流行。当时多数销售人员对于这种新产品根本不了解，因此也造成各种周边产品店头宣传的困难。奥德赛从1972年5月开始正式销售，价格为100美元，在全国范围的广告支持下1972年共卖出了8万台，光枪周边卖出了2万个。在1975年退出市场前，奥德赛总共卖出了35万部，光枪周边为8万个。1974年Magnavox开始向欧洲出口其奥德赛主机，并且在德国卖出了1万部，其余地区的销售数字不详。

主机及游戏介绍

奥德赛的游戏方式在如今看来是非常古怪的，要玩游戏，玩家必须把相应游戏所带的塑料膜贴到电视屏幕上，这些塑料膜上画有游戏的背景图案，而真正的游戏画面其实只是屏幕上的一些小点或者方块，不同的游戏还对应有各种周边，包括特制的控制器、塑料片、筹码、骰子、纸牌等，游戏的主要过程其实是在玩各种周边，而不是控制画面上的图形。在奥德赛的诸多周边中，最有趣的当数光枪，对应光枪的游戏总共有4款。奥德赛发售时随机附带6盘游戏卡总共12款游戏，Magnavox还推出了另外10款游戏，分为6盘游戏卡。奥德赛的主机结构与如今的游戏机存在本质性区别，主机采用数码和模拟电路设计，没有处理器，没有内存，主机内部多数都是电阻器和电容器，只有40个二极管和40个晶体管。奥德赛的所谓游戏卡带其实就是不同的电路板，插到主机上后，主机内部的二极管这类电路以不同的方式连接起来，这样就在电视上形成了不同的画面。

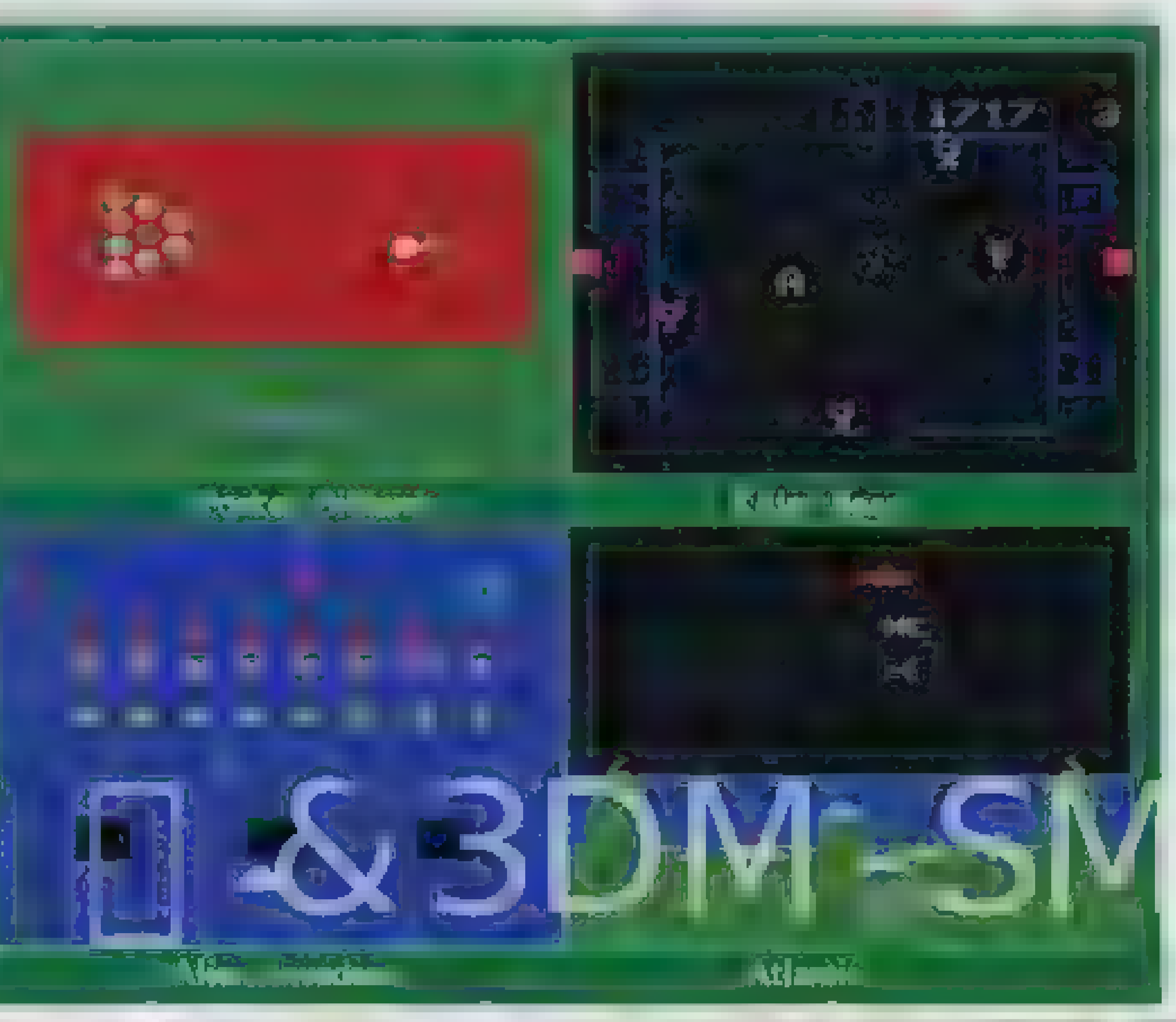


奥德赛2（Odyssey²）

1974年Magnavox被菲利普电子并购，成为菲利普在美国的子公司。这段时间内，随着雅达利2600主机的推出，电子游戏市场开始飞速成长。1977年初，Magnavox推出了奥德赛2与雅达利抗衡。奥德赛2最初版本无法更换卡带，内置24款游戏，次年又推出了售价为200美元的可换卡型号。Magnavox宣称奥德赛2为“究极游戏机”，该主机机身带有49键位的膜状键盘，不过图形解析度较低，音源方面也只有单通道。奥德赛2的市场发行也没有吸收之前的教训，依然仅向特许加盟店发货，严重影响了销售潜力。Magnavox的母公司菲利普对于电子游戏业务完全不关心，甚至一心想要关闭电子游戏业务部门。不过奥德赛2在欧洲的销售情况还不错，欧版奥德赛2叫做“Videopac G7000”，市场反响相当不错。后来菲利普还推出了附带显示器的G7200，以及原本打算作为奥德赛3推出的G7400。虽然当时有雅达利这个强敌，不过在电子游戏市场兴起的情况下，奥德赛2还是获得了小规模的成功，总共卖出了100多万部。1983年随着美国游戏市场的大崩溃，奥德赛2也没能幸免于难。当时Magnavox还公布了奥德赛3，该主机甚至参加了1983年的消费电子展。奥德赛3拥有16K内存、键盘、语音合成器，甚至还有一个速度为300波特的调制解调器。

主机及游戏介绍

改进版的奥德赛2采用英特尔8位元8080处理器，运行频率为1.78MHz，RAM容量为64Byte，另有1K ROM用来存放系统BIOS，除了处理器内部的RAM外，该主机还有外部的256Byte RAM。



©Bally CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
©Nintendo CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
©Technos CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
©Mattel CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
©Namco CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
©Coleco CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED

Magnavox为奥德赛2开发了50多款游戏，另外还有第三方软件商Imagic的两款游戏，以及由Parker Brothers移植的4款街机游戏。几乎所有的Magnavox游戏都是由英特尔的职员埃德·埃弗列特（Ed Averett）一人开发的，他根据街机上流行的《吃豆人》改编了一款叫做《K.C. Munchkin》的游戏，并且成为奥德赛2上最受欢迎的作品。

Home Pong

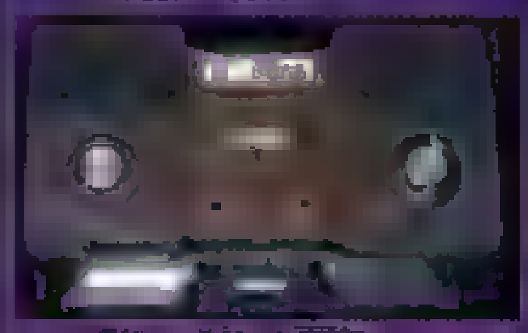
随着奥德赛的推出，在街机市场上取得了一定成就的雅达利也开始将目光转向家用机市场。1974年初，雅达利开始根据其街机大作《PONG》设计家用机版。当时奥德赛已经基本卖不动了，而零售商对于游戏机也已经不感兴趣。为了能够让人们一下子就产生好感，雅达利为它的这款游戏机加入了当时独一无二的新功能：主机内部采用了一个强化芯片，使得该主机具备了记分系统，并且有非常吸引人的音效。当时广大玩具和电器零售商依然拒绝销售PONG，后来雅达利的一位主管决定找美国零售业大鳄西尔斯碰碰运气，结果出乎意料地获得了西尔斯的订单。1975年圣诞节，西尔斯向雅达利订了15万台PONG发往其位于全国各地的分店，这款游戏机采用西尔斯的“Tele Games”为商标，该主机的销售情况异常火爆，不少人至今仍记得1975年圣诞在西尔斯商场里为“Tele Games”等待数小时的情形。

主机及游戏介绍

正如其名所示，PONG能够玩的就是雅达利的同名经典街机游戏，玩家通过位于主机上的方向转钮操作乒乓球的挡板移动。雅达利推出了多个主机型号，其中不少型号收录了多款游戏，不过都是类似《PONG》的“球+挡板”型游戏。以下是该主机的不同型号列表：

主机型号	游戏数量	玩家数量	发售时间
PONG	1	2	1976
PONG Doubles	1	4	1976
Super PONG	4	2	1976
Super PONG TEN	10	4	1976
Super PONG PRO-AM	4	2	1977
Super PONG PRO-AM TEN	10	4	1977
Ultra PONG	16	2	1977
Ultra PONG Doubles	16	4	1977
Video Pinbal	7	1	1977
Stunt Cycle	4	1	1977

PONG Sports



Atari Super PONG

Sears pong　Ultra PONG

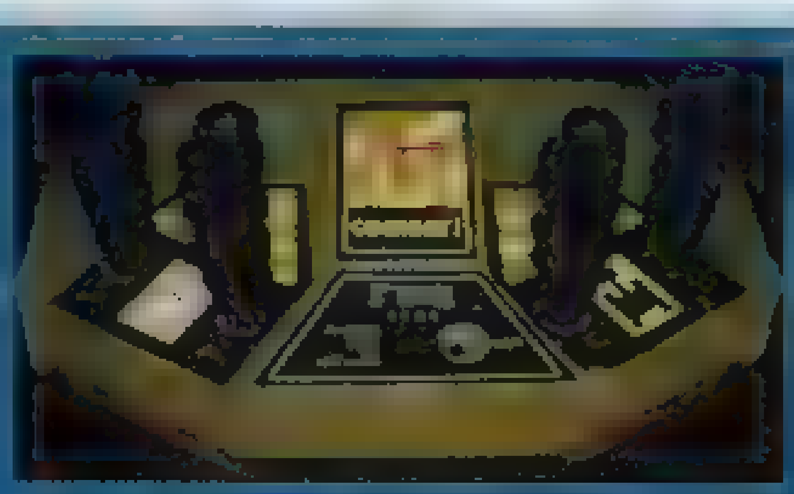
Hockey-Tennis　Sears Hockey　Sears Super PONG　Sears Super PONG IV

Coleco Telstar

1975年德州仪器公司苏格兰研究室的两位工程师设计了一款电子游戏芯片，通过这颗芯片就可以玩多款游戏。这个发明引起了德州仪器纽约长岛分公司总经理埃德·赛克斯（Ed Saks）的注意，于是将这两位职员调到了纽约。由于德州仪器与Magnavox是合作已久的生意伙伴，赛克斯很自然地想到向拉尔夫演示这颗叫做AY-3-8500的芯片，拉尔夫对这颗芯片的性能印象深刻。碰巧当时Coleco公司的总裁阿诺德·格林柏（Arnold Greenberg）正在向拉尔夫寻求生产新产品的建议，拉尔夫于是顺水推舟地撮合了Coleco和德州仪器公司，一款叫做“Telstar”的新主机就此诞生了。Coleco Telstar是一部内置游戏的主机，包括3款游戏，每款游戏有3个难度等级。这部主机获得了巨大的成功，销量超过100万台。

与当时多数非插卡式游戏机一样，Telstar也推出了多个版本。

Telstar：Telstar的第一个型号，发售于1976年，只能玩3款游戏。



Telstar Combat：这款主机只能玩一款游戏，不过不再是那些与《PONG》类似的打球游戏，而是一款坦克战斗游戏，在当时也是非常经典的一款游戏。该主机采用了德州仪器改良的AY-3-8700芯片。游戏中有4种坦克，无论是游戏画面还是控制器都很有当时街机的感觉。

Telstar Colortron：发售于1978年，以彩色画面为卖点。奇特的是这部主机并非采用电源输入，需要两颗9伏电池，一颗用来处理图像，一颗用来处理声音。

Telstar Arcade：采用三角造型，可以玩3种游戏的Telstar系列主机中最为另类的型号。这3款游戏包括一款网球游戏、一款赛车游戏以及一款光枪游戏。在当时可以在家中玩的对应方向盘的赛车游戏极其罕见，这款主机最大的[illegible]

Telstar Classic：与第一个型号在内部构造上是一样的，不过采用了豪华木制外壳，价格更加昂贵。

Telstar Colormatic：与Telstar Alpha所收录的游戏是一样的，不过主机采用分离式控制器设计，并且游戏画面是彩色的。

Telstar Alpha：发售于1977年，在原来版本的基础上增加了一款叫做《Jai-Alai》的游戏。由于该型号主机相当便宜，因此销量相当高。

Telstar Ranger：发售于1977年，可以玩6款游戏。主机附带两个配件，一个是对应两款射击游戏的光枪，还有一个连接电视机的转换盒。该型号主机的特点是机身的控制器采用可分离式设计，使得游戏操作更加方便。

Channel F

1976年市面上充斥着各种由《PONG》衍生出来的游戏机，市场的极度饱和造成了严重的排挤效应，就在此时，一种全新概念的游戏机诞生了。

“仙童视频娱乐系统（Video Entertainment System，VES）”由著名的仙童摄影及器械公司研发，该公司旗下的仙童半导体公司在业内颇具实力，

©Milton Bradley CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
©SNK Playmore CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.
[illegible]
©Midway CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn

而VES便是采用仙童自己生产的芯片制作。当时仙童提出了两个主要设计概念：①用微处理器作为主机内核。②用ROM芯片存放游戏。这样的设计概念在当时是前所未有的，从结构特点来说，这部主机才可以算是历史上第一部真正的电视游戏机。

1976年8月仙童的VES主机在市面上引起了不大不小的轰动，这部主机定价为169.95美元，游戏卡带售价为19.95美元。对于VES最为惊讶的当数雅达利，因为当时雅达利也在研发一款采用相同设计思路的游戏机，VES的率先上市给雅达利的打击无疑是相当巨大的。雅达利创始人诺兰·巴什内尔（Nolan Bushnell）意识到需要投入更多研发费用，于是决定将雅达利卖给华纳通信公司，以获得足够的研发资金。雅达利决定取一个与VES相似的名字，于是就诞生了“视频电脑系统（Video Computer System，VCS)”，而仙童则将主机名改为Channel F。然而雅达利投入大笔资金研发的VCS在各个方面都要大大超越Channel F，1977年圣诞商战期间仙童铩羽而归，从此一蹶不振。

主机及游戏介绍

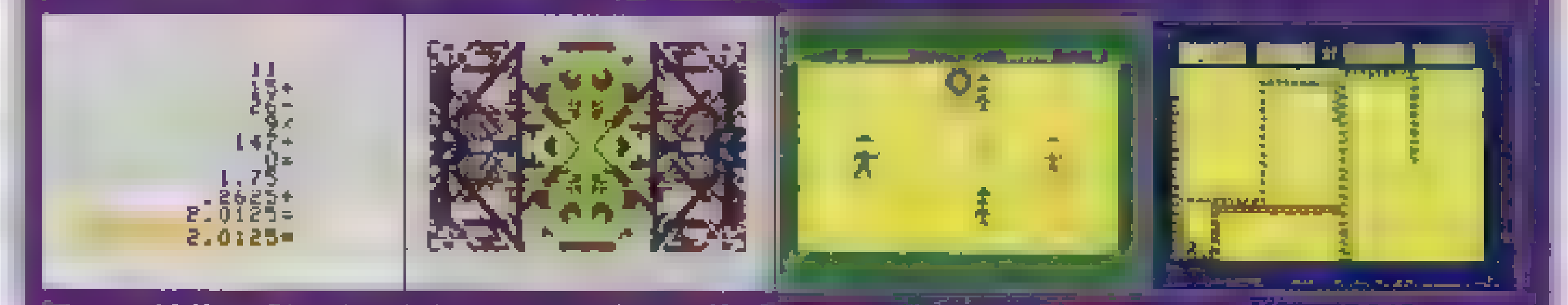
Channel F的外型与当时流行的各种“PONG”克隆机种非常相似，不过该主机的分离式杆状控制器在当时显得相当特殊，该控制器顶部的三角帽可以向四个方向拨动，如果向下按则是输入诸如开火、发球等指令。有趣的是，要玩游戏，玩家必须严格遵循先开机再插卡然后按Reset的顺序。仙童总共在Channel F上推出了24款游戏，后来又由Zircon公司推出了4款游戏，不过这些游戏的可玩性都很低，在当时的评价也都不高。

Astrocade

1977年，当时在美国街机业相当有名的Bally公司推出了一款叫做“Bally Home Library Computer”的游戏机，这款游戏机仅通过邮购的方式发行。1978年Bally对该主机进行重新设计，于是就诞生了“Bally Professional Arcade（Bally专业街机）”。这款产品主要通过电脑及电器类专卖店销售，售价高达300美元。1980年，在激烈的市场竞争之下，Bally决定退出市场。不过当时有很多该主机的铁杆支持者们希望能够继续玩到该平台上的游戏，于是联合起来向Bally请愿。1981年，经过重新设计的“Bally Computer System”上市，购买该主机的玩家还可以免费获得一张BASIC编程卡。次年该主机更名为“Astrocade”。Astrocade虽然销售情况不是很好，不过一直有不少喜欢游戏又喜欢用BASIC编程的玩家对其非常支持，该主机一直到1985年才退出市场。

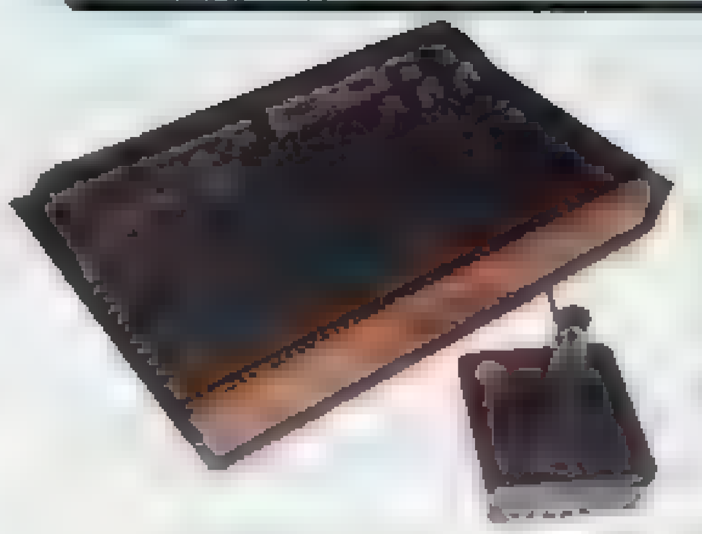
主机及游戏介绍

Astrocade的硬件配置在当时算相当高的，采用速度为3.579MHz的Z80处理器，内置ROM容量为8K，卡带ROM容量为8K，RAM容量为4K，通过扩展卡可以实现320×204的高解析度画面（对当时而言）。Bally的控制器非常独特，采用枪把式设计，食指部位有一个扳机，顶部设有一个螺旋钮，用来控制方向。该主机可以外接4个控制器。Astrocade主机内置1个计算器程序，还有3款游戏，分别为《Gunfight》、《Checkmate》、《Scribbling》。Astrocade上总共推出了45款游戏卡。



计算器　《Scribbling》　《Gunfight》　《Checkmate》

Atari 2600



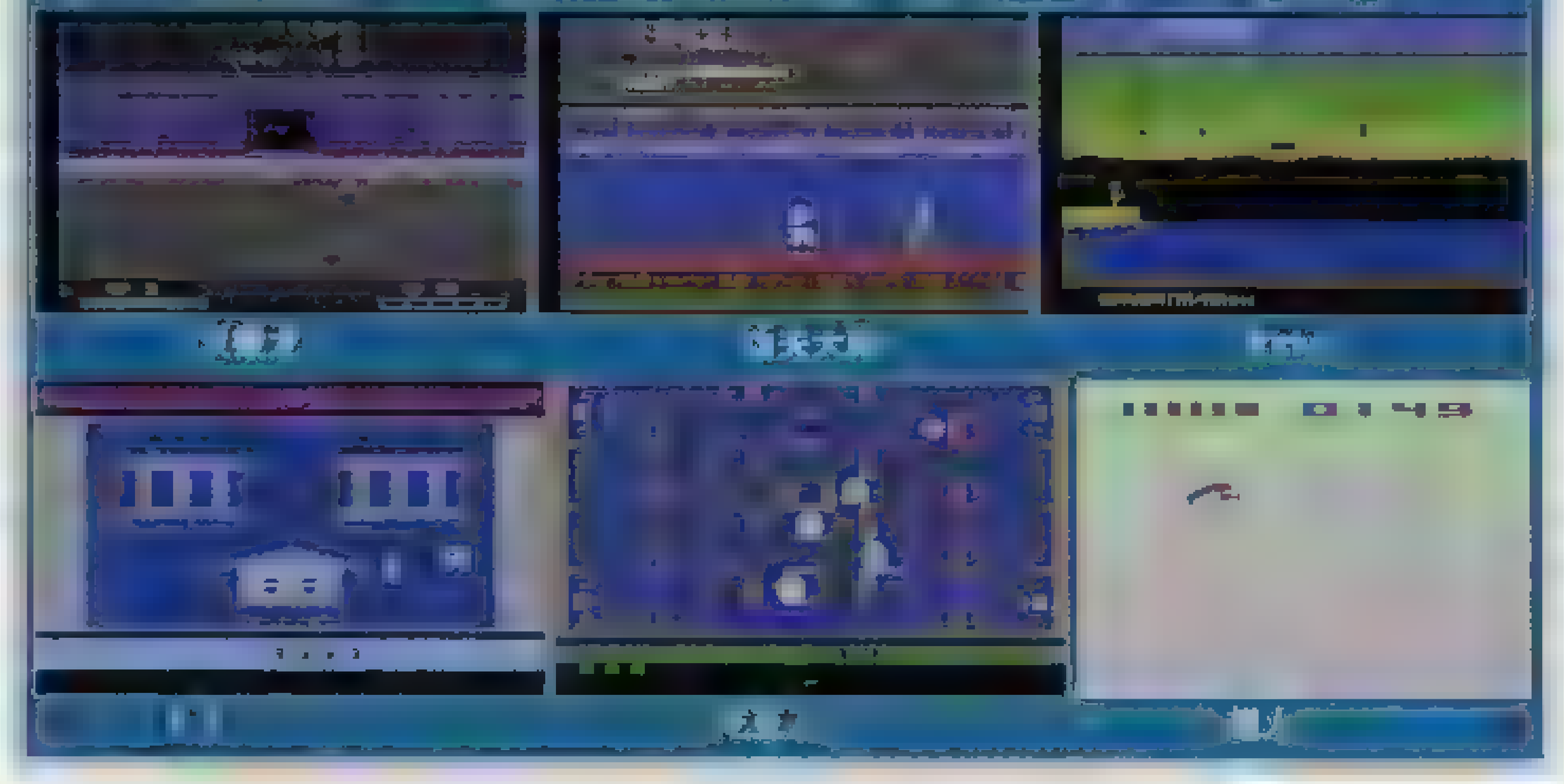
Atari 2600是开拓家用机市场最初规模的元勋，可以说是第一代游戏主机。在全球总共卖了2500万台的Atari 2600不能算是“珍稀主机”，不过相信真正见过该主机的国内玩家寥寥无几，基于该主机的重要地位，这里也对其做简要介绍。

5年50亿，这是由电子游戏产业之父诺兰·巴什内尔创造的硅谷奇迹。Atari 2600的开发代号为“Stella”，该项目即将完成时，由于研发资金不足，1976年10月诺兰·巴什内尔将雅达利以2800万美元将雅达利卖给了华纳通信。华纳通信对于巴什内尔提出的“主机+软件”的双赢利模式充满信心，于是向雅达利注资1亿美元用于产品研发和市场拓展。1977年10月，售价为249.95美元的Atari 2600（又名VCS）上市，其对应游戏卡带售价为40美元。

雅达利2600是当时市面上最先进的游戏机，拥有最多最好玩的游戏，自发售之后一直未逢敌手。到1982年，雅达利2600总共卖出了2500万台，为雅达利创造了50多亿美元的财富，该主机同时突破了传统玩具产品只在圣诞期间有销路的尴尬处境，成为全年热销的产品。该主机上总共有40多家厂商的200多款游戏，游戏总销量将近1.2亿套。全世界各种型号的雅达利2600兼容机共有55种。来自雅达利的收入达到了整个华纳通信集团的一半。然而由于多种综合因素的作用，到了1983年，随着著名的“Atari Shock”事件，第一代主机的历史使命宣告结束。

主机及游戏介绍

雅达利2600采用8位元、[illegible]9MHz摩托罗拉6507处理器，其控制器是一个操纵杆，底座左上方有一颗红色功能键。雅达利2600上最早取得轰动性成功的游戏是移植自街机的《太空侵略者》，这款游戏为雅达利创造了[illegible]亿美元的利润。同样移植自街机的《吃豆人》是雅达利2600上销量最高的游戏，总共卖出了1000多万套。



Intellivision

雅达利公布其“Stella”计划之后，以芭比娃娃著名的美泰玩具公司也对其产生了浓厚的兴趣。美泰玩具的设计及研发部门主管理查德·张（Richard Chang）开始着手新主机的设计研发，然而就在这款主机尚在研发之中时，雅达利2600正式发售，并且取得了巨大成功。美泰高层认为不应当直缨雅达利的锋芒，因此新主机研发计划被迫搁置。在这段时间内，美泰推出的几款掌上游戏机获得了成功，让管理层对搁置的主机开发计划重拾信心。1979年，一部叫作Intellivision（Intelligent Television的合成词）的新主机开始在加州

www.plumbook.cn

弗雷斯诺市试销。当时美泰对这款产品的一个重要宣传点就是其电脑功能，美泰宣布将会在今后推出对应的键盘和存储设备，使其成为一台64K电脑。这次试销取得了成功，次年Intellivision开始以299美元的价格大规模发售，并且卖出了17.5万台。

Intellivision诞生的过程中还有一段鲜为人知的小故事。当初Magnavox公司发明奥德赛主机后取得了家用电视游戏机的专利权，后来雅达利推出2600时向Magnavox公司交纳了一定的授权金，不过据报道只是一笔很小的数目。后来雅达利2600大获成功，让Magnavox追悔莫及。于是美泰推出Intellivision时，Magnavox狮子大开口，提出了很高的授权金条件。由于美泰拒绝支付，后来被Magnavox告上法庭，赔了数百万美元。要不是后来Magnavox的专利权失效，恐怕如今的3大主机商都要交纳金额不菲的授权金了。

言规正传。当时Intellivision的出现确实给雅达利造成了相当大的冲击，也是雅达利碰上的最强劲的对手。这部主机在1981年和1982年各卖出了50万台，加上各种型号的兼容机总销量达到将近300万台。1982年美泰推出了Intellivision II，这款主机并非Intellivision的后续机种，而是经过改造的全新型号。随着美国游戏市场的大萧条，1983年Intellivision开始没落。同一年美泰公布了“次世代主机”Intellivision III，甚至还有作为该公司最高机密的Intellivision IV，不过这两部主机最终都没能上市。

主机及游戏介绍

Intellivision采用通用仪器的16位微处理器CP1610，运行频率为894.886KHz，内存为2K，ROM为4K。Intellivision的按键设计非常独特，玩家可以用游戏附带的贴膜贴在控制器的几排按键上，不同的游戏附带图案各异的贴膜，表示各个按键在游戏中的功能。Intellivision性能上比雅达利2600要高一些，画面比较漂亮，不过速度不够快，因此Intellivision上的动作游戏很少，主要以卡片和棋牌游戏为主。该主机首发软件有4款：《扑克和二十一点》、《趣味数学》、《装甲战争》以及《西洋双陆棋》。Intellivision出品的很多游戏都有一个极大的设计缺陷，那就是只能两人玩。Intellivision上最畅销的游戏是《Major League Baseball》，销量高达108万5700套，在其后的10年时间里一直没有其他棒球游戏的销量能够超越本作。

ColecoVision

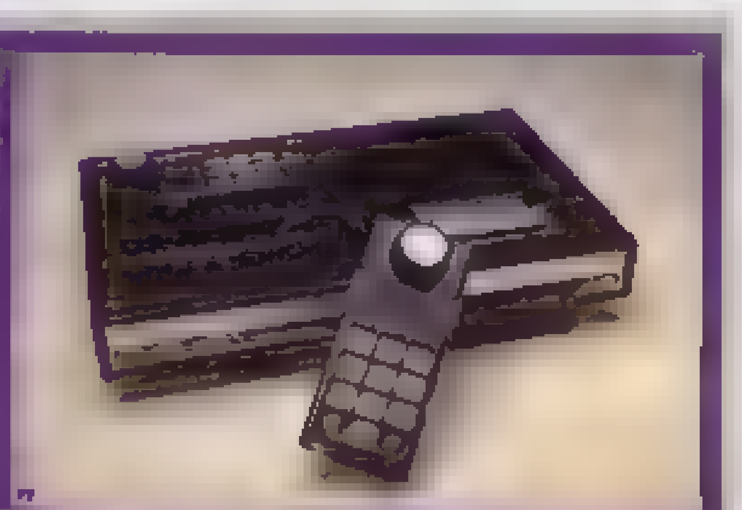
1970年代中期，模仿《PONG》的Telstar系列游戏机拯救了处于破产边缘的Coleco，尝到了甜头的Coleco对于游戏产业的野心也越来越大。然而到了1978年，随着各种插卡式游戏机的出现，《PONG》的热潮骤然消退，Coleco处理了库存的100万台Telstar，亏损金额达2230万美元，几乎再度陷入破产困境。不过Coleco对游戏产业依然不死心，1982年8月，就在雅达利与美泰交战正酣之时，售价为175美元的ColecoVision上市了。

ColecoVision上市时随主机附带一款《大金刚》，凭借比Intellivision和雅达利2600都要强的画面以及有趣的《大金刚》，ColecoVision立即取得了成功。虽然因此卷入了与任天堂和环球影业的官司纠纷之中，ColecoVision的销售情况依然喜人，在最初的4个月内就卖出了100多万台，相应卡带销量达到800多万张。到1983年，在美国游戏市场一片萧条的情况下，ColecoVision是惟一一款保持热卖的主机，当年销量就超过了150台，成为最畅销的游戏机。当时有29家游戏发行商为ColecoVision开发游戏，Coleco还推出了一款使其可以兼容雅达利2600游戏的转换器，使其拥有了庞大的游戏阵容。当然，这个转换器自然而然地受到了雅达利的指控，引发了一场涉及赔偿金额达3.5亿美元的官司。而Coleco则向雅达利提出赔偿金达5.5亿美元的反诉讼案，指控其违反了美国的反托拉斯法。后来Coleco答应每卖出一个转换器就支付给雅达利一定的权利金，两家公司才终于决定庭外和解。

在电子游戏市场急速萎缩的情况下，个人电脑市场开始高速成长。1983年6月，Coleco打算以ADAM电脑进军个人电脑市场。这款电脑有磁带录音机、打印机，并且兼容ColecoVision的游戏。然而电脑本身却存在很多质量问题，返修率非常高。Coleco为这款电脑损失了8000万美元，ColecoVision的业务也受到了致命性影响，在1984年底被迫停止生产。此后Coleco一直惨淡经营，到1988年正式宣告破产。从发售到停止生产的两年时间里，ColecoVision总共卖出了600多万台，这个数字在当时是非常惊人的。一些专家相信如果不是因为美国游戏市场的大萧条，ColecoVision很有可能成为美国游戏业的新一代霸主。

主机及游戏介绍

ColecoVision采用8位元3.58MHz的Z-80A处理器，系统内存为8K，显存为16K，图形解析度为256×192，可以同屏处理32个活动块，总发色数为32色，同屏发色数为16色。ColecoVision的控制器与Intellivision非常相似，不过采用了蘑菇状的方向杆。该主机发售同时共有12款游戏可以选择，其中多数是街机移植游戏，包括由任天堂移植的《大金刚》。



Antarctic Adventure　大金刚　The Dukes of Hazzard

Roc 'N Rope　史前大冒险　Spy Hunter

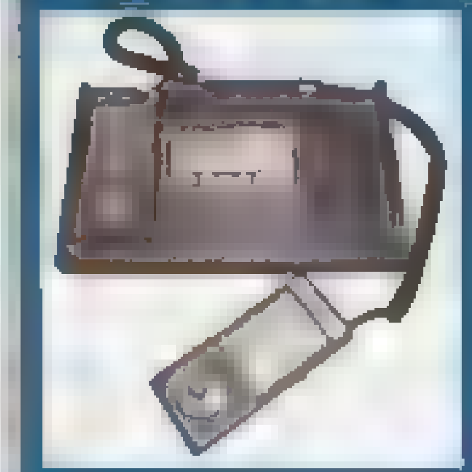
Arcadia 2001

位于新泽西州的艾默生电子是一家专门生产电视、录像机、收音机等各种家电的生产商，随着游戏机在美国家庭的普及，艾默生也在1982年推出了他们的游戏机“Arcadia 2001”。艾默生对于电子游戏市场并没有经过深入研究，他们所想到的市场战略就是让该平台上出现大量未经授权的街机移植游戏，并且公开暗示了他们的这一意图。该主机之所以叫Arcadia并非取其英文原意（世外桃源），而是将其作为“Arcade（街机）”的变体。不过艾默生显然低估了游戏商的版权概念，多数具有票房保证的街机大作版权早已被雅达利之类厂商取得。此外Arcadia 2001的发售时间也非常尴尬，就在该主机发售

后没多久，ColecoVision 强势登场，使得 Arcadia 2001 的最后一点空间也被挤占了。

主机及游戏介绍

Arcadia 上市时以 100 美元的低价位推出，可以说是性价比非常高的一部主机。该主机采用了1.48MHz的2650处理器，可以同屏处理9种颜色和4个移动块，内存容量虽然号称有28K，不过实际上连8K都不到。Arcadia 2001的图形处理性能与Intellivision大体相当，音效还要比后者略差一些。控制器的键位总体布局与Intellivision相同，并且同样可以在其12个按键上贴资料膜，不过在其控制器的方向圆盘中央设计了一个摇杆，操作更加方便。Arcadia 2001的造型在当时看来相当小巧，并且可以用12V直流电直接供电。Arcadia 2001总共有35款对应游戏，其中多数都是模仿当时流行的街机游戏设计的。



Vectrex

1979年，杰·史密斯（Jay Smith）设计了史上第一款可以更换卡带的掌机Microvision。1981年初，杰开始与研究组利用公司多余的显示器设计一款可以显示矢量图形的家用游戏机。他们将这一研究项目定名为“迷你街机”。最初玩具生产商Kenner看中了这部主机，不过在其研发中途就突然撤资了。到了年中，通用消费电子（GCE）成为新的合作伙伴，他们建议将原来5英寸的显示屏换为9英寸，市场推广人员则将主机名改为Vetrex，突出其矢量图形的特点（“矢量”的英文为Vector）。

1982年夏季消费电子展上Vectrex首次亮相，没过多久就以199美元的价格与消费者见面了。由于采用矢量图形，Vectrex的游戏画面主要由线条构成，而普通游戏机的画面则主要由色块构成。当时媒体对于这部主机给予了高度评价，刚刚成立的EA宣称其为“单机之王”。1983年3月Milton Bradley收购了GCE和Vectrex，并且将其出口到欧洲和日本。然而随着游戏市场的萧条，Milton Bradley为该主机损失了3160万美元。1984年初，Milton Bradley的母公司孩之宝玩具决定停止生产Vectrex，将所有库存以100美元的超低价清仓处理。

主机及游戏介绍

Vectrex最大的特点当然就是其矢量图形，熟悉Flash动画的读者相信对矢量图形并不陌生，这种图形最大的特点就是画面非常清晰锐利，可以无限放大而不影响画质。矢量图形从1970年代末就开始应用到街机上，并且诞生了《[illegible]》（《终极战区》）等经典游戏。使用矢量图形的Vectrex游戏机实现了画面放大缩小和旋转的功能，虽然画面仍然比较简单，这些特效的应用在当时来说是非常炫目的。由于彩色矢量图形显示器非常昂贵，Vectrex采用了单色显示屏，通过在屏幕上张贴彩色玻璃纸实现伪彩效果。Vectrex的控制器采用街机式设计，左方一个摇杆，右方并排有4个按键。

Armor Attack　Star Castle　Mine Storm

Berzerk　Clean Sweep　Scramble

雅达利8位电脑系列

1977年华纳收购雅达利之后就准备进军刚刚出现的个人电脑市场，不过诺兰·巴什内尔对此极力反对，他认为应该将精力放在纯粹的休闲娱乐市场，否则将会削弱实力最终得不偿失。最后巴什内尔决定辞职，而代替他位置的雷·恺撒（Ray Kassar）决定推出特殊的家用电脑。雅达利希望他们的电脑可以玩游戏，而这就意味着需要有比当时其他电脑更高的图形解析度和更好的音效。雷·恺撒同时希望让消费者将雅达利的电脑视为一种新型家电，因此这种电脑必须简单易用。在这样的设计前提之下，雅达利400和雅达利800电脑诞生了。

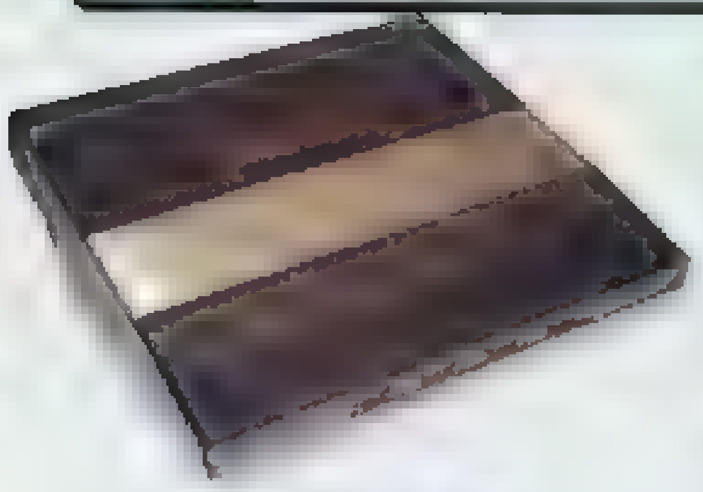
雅达利400和雅达利800电脑的设计理念非常超前，以协处理器减轻主CPU负担的设计方式大大加强了图形处理能力。这种电脑没有普通电脑那么多的扩张槽，主要的功能拓展方式是通过向卡带插槽和SCIO插槽（即当今USB接口的前身）接入新设备。400型电脑其实完全就是一台游戏机，内存只有16K，是为小孩子们准备的入门型电脑。800型电脑具有48K内存，是准备与当时的Apple Ⅱ电脑对抗的中高端型号，1000美元的低价位使其具备了一定的竞争优势。

atari400

www.plumbook.cn

到了1981年，雅达利电脑已经成为仅次于Apple Ⅱ系列的市场主力之一。1982年市面上出现了性能更为强劲的电脑，即Commodore公司的Vic20。这台电脑在设计上接近雅达利800，不过拥有64K内存，图形解析度也更高，并且拥有更加高级的音效芯片。作为还击，雅达利推出了采用64K内存的1200XL，不过发售之后人们却发现有很多雅达利的软件无法在1200XL上运行。结果1200XL无人问津，倒是仅有的一点800型电脑存货被抢购一空。雅达利后来还推出了600XL和800XL。这一系列电脑的最大特征就是强调游戏功能，并且都可以外接游戏控制器，其中出现了不少由业余编程者开发的游戏。

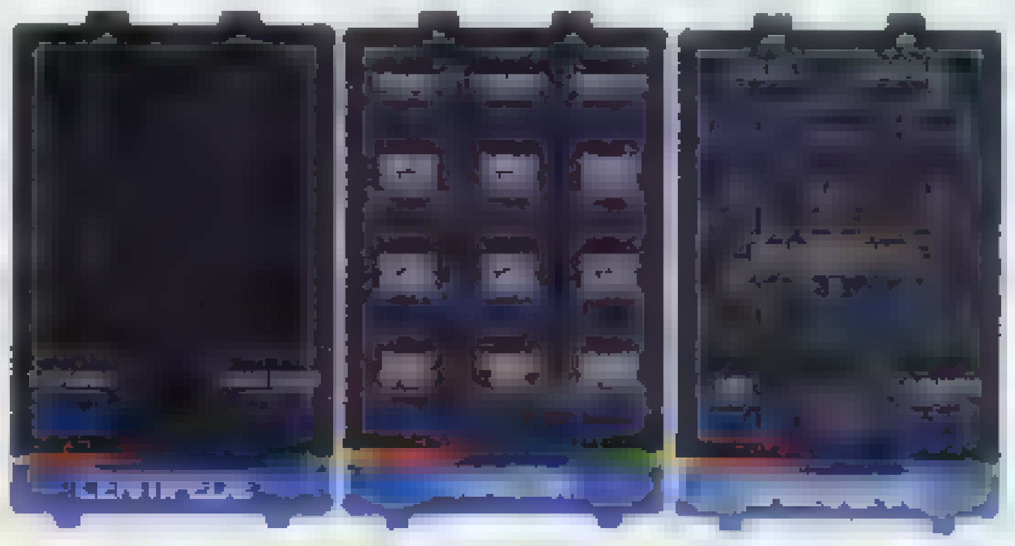
雅达利 5200

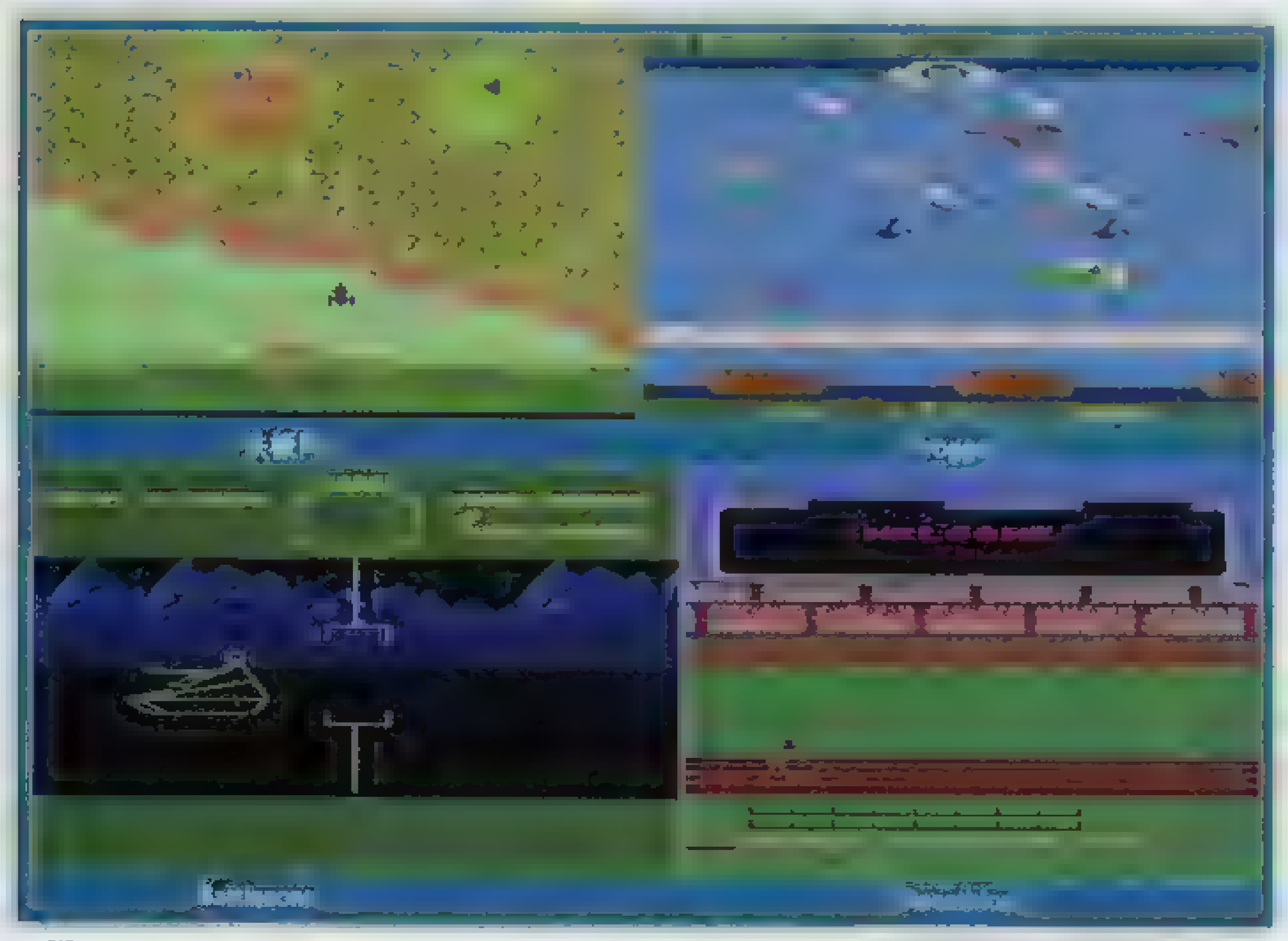


1982年随着竞争对手的各种更高性能主机接连问世，雅达利开始准备推出新一代主机。最初雅达利研发了一款叫做3200的主机，不过由于初期设计构想不当，造成开发过程异常困难，最终不得不放弃。后来雅达利决定利用部分闲置的8位电脑系列生产线来生产新主机，因此研发了一款可以很方便的移植其8位电脑游戏的新型号主机——雅达利5200。

雅达利5200其实就是雅达利400电脑的改进版，采用1.78MHz的6502处理器，而专门加入的ANTIC图形协处理器使其最大可以处理256色，同屏显示16色。这款主机的最初构思其实在1978年就已经成型了，不过后来因为巴什内尔与华纳通信高层之间的冲突而被否决，改为生产400和800电脑。这部主机在性能上高于2600，不过无法兼容2600的游戏，且使用的游戏卡带大小规格也不一样。5200的控制器同样采用摇杆式，可以进行360度移动，并且设计有12个布局与计算器一样的按键。

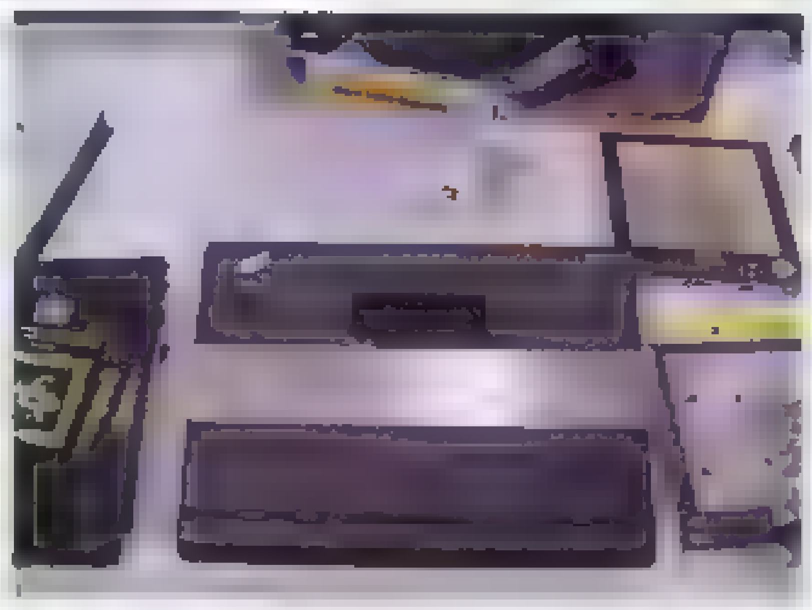
雅达利5200发售时附赠一款叫做《Super Breakout》的游戏，这是一款用球打方块的游戏，不过并没有发挥5200的性能。后来雅达利在该平台上移植了大量来自2600的游戏，该平台上推出的游戏总共有125款。雅达利5200发售初期销量非常可观，不过后来因为管理上的问题以及生产线的过度扩张而遭遇困境，其后就随着"Atari Shock"而与雅达利2600一道退出了市场。





雅达利 7800

1984年任天堂准备以FC进军美国市场时原本打算与雅达利合作推广，然而雅达利却拒绝了任天堂的提议。虽然"Atari Shock"令其元气大伤，雅达利仍然希望让自己开发的主机再度独霸市场。1984年5月21日，雅达利对外公布了"Atari 7800"。雅达利宣布这款主机采用全新处理器，可以同屏处理100个移动块，同屏最大发色数为256色。此外，雅达利吸取了之前5200的教训，使得7800可以兼容2600的游戏。雅达利宣布7800首发时将会有12款游戏同时推出，并且会有特制的"高分记录卡带"，可以让玩家将游戏分数记录存储下来。



1984年7月，雅达利的家庭电子游戏部门被Commodore电脑公司的创建者杰克·查梅尔（Jack Tramiel）收购。当时雅达利7800已经做好了发售准备，然而查梅尔却对7800的主机设计和发行计划不满，于是雅达利又开始对7800进行局部调整，这一调整就过了两年。1986年任天堂的NES（美版FC）已经在美国取得巨大成功，在全美各地都是供不应求，美国游戏市场大有复兴之势。雅达利于是选择在这一时期推出7800。然而当时零售商对于"雅达利"的名字仍然心有余悸，并且由于该主机上市时仅有3款游戏可以选择，人们对于7800的反应非常冷淡。雅达利后来又公布了一大批对应游戏，不过还没赶得及上市，7800就已经彻底卖不动了。

7800的画面表现还算不错，不过比起FC和世嘉的Master System还是有一定差距。它最大的弱点则是糟糕的音效，因为7800采用的是与2600同一种音效芯片，因此即使游戏开发者用尽各种办法，甚至在游戏卡带上直接加上音效增强芯片，却依然无法使7800发出动听的音乐。7800兼容所有的2600游戏以及周边配件，不过专门为7800开发的游戏总共只有60款，并且其中多数游戏都没有什么影响力。

铁板阵

不可能的任务

世嘉 SG-1000

世嘉的游戏机总是起步很早而后势不足。1981年，世嘉研制成功第一部家用电子游戏机，为了纪念该公司的第一款产品"SEGA 1000"型电唱机，他们将这款产品定名为SG-1000（又名Mark Ⅰ）。这款产品的设计完全是参考了Atari 2600的特点，由于当时日本的电子游戏机市场基本上还是一片空白，世嘉

决定先在局部地区进行主机的试销。然而由于种种原因，这部主机一直到1983年6月才开始在日本全国销售。世嘉对于SG-1000犹豫不决的具体原因并不清楚，不过可以肯定的是白白错失日本电视游戏市场这两年的空档期对于世嘉绝对是一个巨大的损失。就在SG-1000发售之后，任天堂筹备已久的FC全面上市，其浩大的声势让世嘉高层一下乱了阵脚。SG-1000在当时的售价是15000日元，而FC的售价为14800日元，两者的性能也基本相当，SG-1000的失败就在于其软件阵容严重不足，世嘉高层偏重街机市场对SG-1000支持力度不足也是其失败的主要原因。FC推出之后SG-1000就被完全压制，不过直到1985年之前这部主机在亚洲其他地区的销售情况还算勉强令人满意。此外这部主机还出口到澳洲、南非和欧洲，不过从未在北美上市。SG-1000的总出货量为30万台。后来世嘉推出了该主机的强化版SG-1000 MarkII，这部主机让玩家可以插入键盘，将其当作电脑使用。另外还有一部以SG-1000为基础参考了MSX电脑设计的SC-3000则完全具备了电脑的功能，讽刺的是这部主机的销售情况比SG-1000还要好。SG-1000的最终强化版是SG-1000 MarkIII，这部主机就是后来的Master System的设计原型。

主机及游戏介绍 SG-1000的处理器性能其实比FC要高出不少，NEC 780C处理器的运行频率为4MHz（FC采用的是1970年代的NMOS 6502处理器，运行频率仅为2MHz），内存容量为16KBit，显存容量为2KBit，图形解析度为256×192，可以同屏显示256色中的16色，同屏处理32个活动块。SG-1000的控制器则是参考了美式主机的经典摇杆式造型，并设有两个功能键。到退出市场为止，SG-1000上总共推出了60多款游戏，其中多数都是由其他平台移植过来的，包括根据FC经典名作《高桥名人的冒险岛》改编的《Wonder Boy》，以及《挖金子》、《太空侵略者》等。

太空哈利

世嘉 Master System

Sega Master System（SMS）就是美版的MarkIII，不过在音源效果方面进行了一定的升级强化。MarkII发售于1985年10月，售价为15000日元，而SMS发售于1986年，售价为139.99美元。当时世嘉的宣传口号是“家中的街机游戏”，不过在此之前多数公司都是采用相似的宣传口号，因此没能引起多少人的注意。世嘉最初将SMS的销售权卖给了美国的Tonka玩具公司，认为玩具公司的分销体系比较接近游戏机的主要用户群。然而Tonka对于游戏机根本毫无认识，在进行游戏软件阵容安排时经常出现大力宣传垃圾游戏而放着一流大作不管的奇特现象，1989年，美国世嘉买回了SMS的销售权，并且推出了几款相当流行的游戏，不过这个时候世嘉的经营重点早就转移到MD上了。

当然SMS失败的最大原因还是因为FC的存在，FC在美国的市场占有率高达90%，几乎拥有了市面上所有流行的游戏软件。在欧洲SMS的表现稍微出色一点，世嘉在1990年还推出了一款迷你廉价版的SMS II，这部主机在美国几乎没有得到任何反响，不过在欧洲却卖得相当火爆，直到1995年才退出市场。SMS的全球总销量为150万台，软件数量为82款。

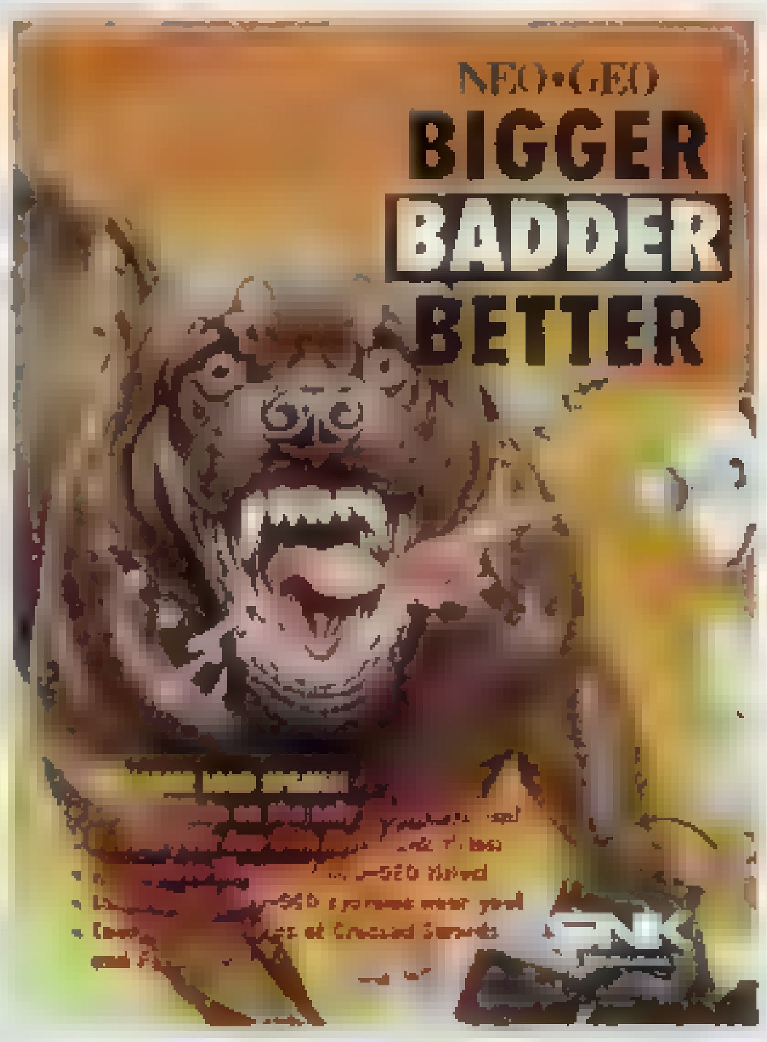
主机及游戏介绍 SMS上所诞生的最著名的游戏当数《梦幻之星》，这款游戏诞生于RPG在日本刚刚兴起的1987年，主要制作人就是如今Sonic Team的中裕司。《梦幻之星》精美的2D画面和3D迷宫在当时成为人们议论的话题，也成为最能显示SMS主机性能的一款游戏。除此之外主要就是一些街机大作的移植版，包括《Outrun》、《超级忍》、《太空哈利3D》、《战斧》、《兽王记》等。在MD大获成功后，世嘉也于1991年将《索尼克》移植到SMS上。SMS的周边中有一款3D眼镜非常著名，不过这款眼镜只对应6款游戏，其中包括大名鼎鼎的《太空哈利3D》。

兽王记　战斧　梦幻之星

Neo Geo AES

在90年代之前，多数家用机追求的都是能够带给玩家街机般的画质享受，不过出于制造成本的考虑，多数家用机性能都要远远落后于街机。不过依然有不少街机爱好者希望能够在家中玩到原汁原味的街机游戏，专门为这一部分玩家设计的Neo Geo Advanced Entertainment System就这样诞生了。AES根据SNK在1989年推出的MVS街机基板（MVS基板是史上最长寿的街机基板，直到今年才正式退休）设计，性能与MVS基板完全相同。最初AES主要是用来租给酒店的房客，后来在铁杆街机迷们的要求下正式在店头销售。AES在美国的最初售价高达599美元，附带两个摇杆和一款游戏。几个月后AES价格下调到399美元，不过游戏软件价格依然高达200美元以上。

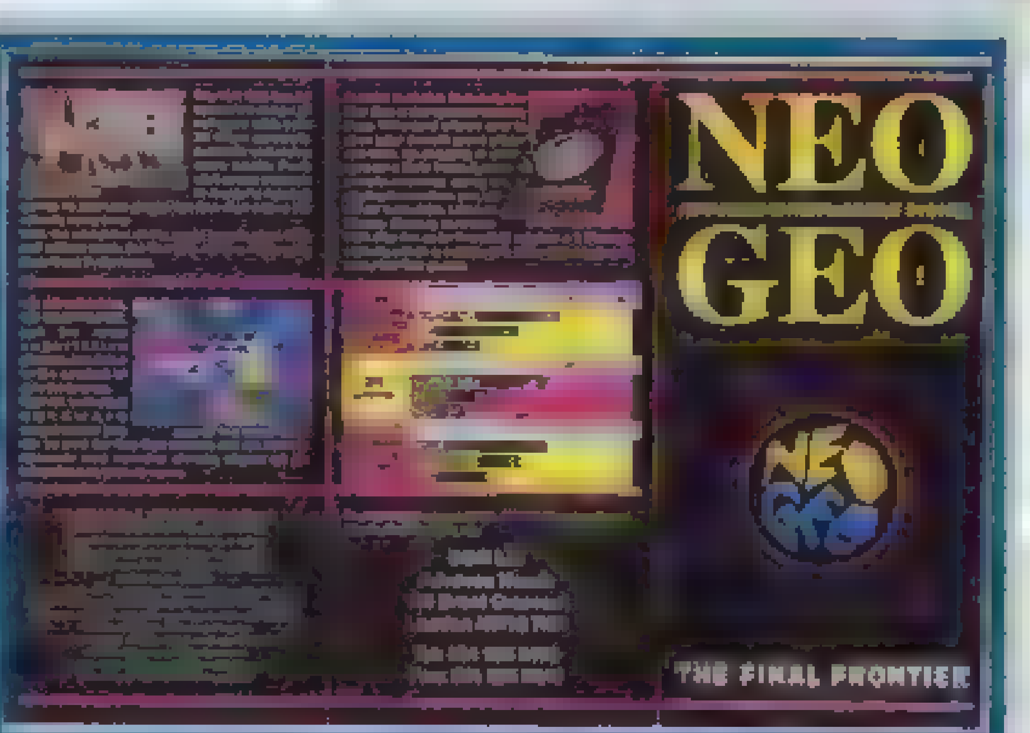
长期以来，真正达到街机游戏画面水准、主机和游戏售价均极为昂贵的AES一直都是街机玩家的梦幻级主机。SNK的市场推广战略极具攻击性，经常有意无意的讽刺其他主机与街机相比的低性能，并且经常在其广告上放出AES与其他主机的规格对比。不过真正能够接受这种贵族型机种的玩家毕竟只是少数，再加上AES本身只能玩街机游戏，因此对普通家用机玩家来说没有什么吸引力。其实对于多数玩家来说，最难以接受的是AES高达200多美元的游戏价格。其主要原因是AES采用的是与街机一样的大容量卡带，造价非常高昂，据说当时SNK已经研发了一套光驱外设，不过因为数据读取速度实在太慢而放弃了。后来经过重新设计的AES光驱一体机Neo Geo CD终于在1994年9月发售，不过该主机的数据读取速度只有1倍速，大大影响了街机游戏应有的流畅度。随着SS、PS等高性能CD-ROM游戏机的上市，Neo Geo CD的性能优势也已不复存在。



主机及游戏介绍 AES的内部结构与MVS几乎是完全一样的，12MHz摩托罗拉68000处理器，4MHz Z80A协处理器，[illegible]存，可同屏显示65536色中的4096色和380多个活动块，在当时这部主机的性能绝对是梦幻级的，最诱人的还是该主机对应的超大容量

www.plumbook.cn

卡带，SNK总是在卡带外壳上标注"最大容量330Mbit"，后来SNK采用"Giga Power"技术更是使其容量上限进一步提升到1Gbit。AES的控制器采用的也是完全街机式的摇杆，按键布局和手感都与街机差不多。AES还是历史上第一部采用记忆卡技术的游戏机，不过AES的记忆卡容量只有2KB，主要用来存储游戏的分数记录，而售价却高达40美元。AES的卡带结构与MVS街机卡的内部结构是基本相同的，不过插口的大小不一样，因而二者是无法通用的。



Neo Geo CD　AES与MVS的卡带对比　Neo Geo CD的手柄　AES的摇杆

世嘉32X

日版名为世嘉Super 32X，美版名为世嘉Genesis 32X，欧版名为Mega 32X。随着SFC的发售，一向以最前沿的技术夺取市场的世嘉希望能够推出一款在技术上压倒SFC的新主机。因此世嘉打算通过刚刚兴起的CD-ROM技术，通过大容量的游戏带给玩家更强的视觉享受。1992年世嘉推出了搭载MD的光碟机Sega CD，不过这套设备数据读取速度太慢，而且音质极差。随着任天堂新一代主机消息的透露世嘉开始研制其新一代CD-ROM游戏机。

1994年1月8日，世嘉社长中山隼雄下令美国世嘉启动"木星计划"，准备在1994年圣诞节之前推出其采用32bit卡带技术的新一代主机。没过多久世嘉就发现CD技术更加便宜，于是中途将原来的卡带架构改为CD-ROM。这款主机的最初计划其实是在MD内部换上一颗32位处理器，不过美国世嘉的Joe Miller认为使用主机外设更加合适，因为那样可以吸引到MD现有的用户群。于是这个开发项目又被更名为"火星计划"，由美国世嘉负责开发。与此同时日本世嘉正在开发真正的新一代主机世嘉土星，对此美国世嘉甚至一无所知，当日本方面发来消息时，"火星计划"早已启动。1994年夏季的消费电子展上，世嘉正式对外公布了32X，让不少MD玩家都大为期待。1994年11月，世嘉Genesis 32X在美国发售，售价为150美元。1个月后世嘉Super 32X在日本发售，次年1月，Mega 32X在欧洲发售。

32X是MD的一款性能强化设备，将其插到卡带插槽上之后就可以方便的使用。由于MD在日本人气低迷，32X在日本几乎没有什么市场。在美国32X则大受欢迎，世嘉首批只生产了50万部32X，而接到的订单却有数百万部。然而32X以及对应的游戏都存在诸多问题，发售之后消费者对于游戏恶性BUG、32X无法兼容MD和某些型号电视机等投诉不绝于耳。1995年中游戏软件商纷纷放弃了32X，改投土星和PS，而32X则被商家以19.95美元的贱价清仓处理。32X在1996年正式退出市场，最后一款游戏是《蜘蛛侠：火之网》。

主机及游戏介绍

32X采用32位RISC处理器，运行时钟频率为23MHz，协处理器为摩托罗拉M68000和Zilog Z80处理器，每秒可以处理5万个多边形，同屏显示32768色，内存为512K。32X上的游戏共有30多款，其中人气最高的是《VR战士》和《致命格斗2》强化版。

VR战士　星际旅行　VR赛车

蜘蛛侠：火之网　致命格斗Ⅱ　Knuckles' Chaotix

雅达利美洲虎

1986年约翰·玛西生（John Mathieson）和马丁·布伦南（Martin Brennan）在英国成立了一家自己的电脑设计公司Flare 1，他们开始设计一款有可能成为游戏机处理器的新产品蓝图。这款产品设计完成之后，他们知道要寻找一家业内知名企业，才能发挥他们这款发明的真正价值。于是他们找到了雅达利。雅达利对于这款处理器非常感兴趣，于是决定根据这颗Flare 2开发一款新主机。

1991年雅达利宣布该公司正在开发一款16位新主机"美洲豹"。结果技术上更加先进的Flare 2开发进度后来居上，雅达利决定放弃美洲豹，将全部精力集中到"美洲虎"上。经过3年的研发之后，玛西生与布伦南知道他们的这款新产品比SFC和Sega CD都要先进很多。美洲虎号称史上第一款64位主机，不过人们对于这部主机到底是不是64位存在很大争议。该主机内部只有两个元件是64位的，其中一颗处理器甚至只是16位的摩托罗拉68000。约翰·玛西生解释说摩托罗拉处理器只不过是系统的"管理器"，真正负责多数运算任务的是64位的Object处理器以及控制3D渲染的64位Blitter处理器。

雅达利与IBM签下了5亿美元的主机生产、测试、包装和分销合同，不过该主机推出时广告宣传并不多，主机售价为249.99美元。当时这部主机获得了不少媒体的好评，《Game Informer》杂志将其评为"1993年最佳新硬件系统"。然而整个1994年里，这部主机上却几乎没有一款像样的游戏推出，直到1994年10月才有一款延期7个月的《异形对铁血战士》勉强支撑局面。美洲虎的销量显然大大低于雅达利的预期，随着SS和PS的出现，美洲虎几乎完全卖不动了。1995年7月31日，雅达利与JTS公司合并，将业务重点转向PC游戏发行。1996年12月23日，JTS决定清仓处理美洲虎以及对应游戏软件。雅达利的最后一部游戏机就此惨淡收场。

主机及游戏介绍

美洲虎虽然号称64位主机，不过图形处理性能与SS和PS相比还存在一定的差距。美洲虎采用独特的5颗处理器共同运行的方式：1号处理器采用32位RISC架构，运行频率为26.591MHz；其2号处理器Object采用64位RISC架构；3号处理器Blitter同样为64位RISC架构；4号处理器位32位26.6Mhz；5号处理器为摩托罗拉13.295MHz的68000。1995年8月24日，雅达利推出了售价为150美元的2倍速CD-ROM，该主机上还有一款modem，并设有耳机，玩家可以借此在游戏的过程中与其他玩家通话，不过支持modem的游戏只有《Ultra Vortex》一款。

完

3DM www.plumbook

游戏立方 GAME

合刊隆重登场啦！不过似乎并没有给游戏立方更多的篇幅，毕竟TGS才是王道嘛。但是从日本回来时，发现大伙给多边共享区提供了不少素材，（特别是某猫非常活跃！）因此本期的多边共享区变成了两页，而其他栏目就暂不增肥了。MOBILE ZONE应不少读者的要求移到了杂志的后面，关心其内容的玩家可不要错过了。另外，《战国无双》专页再现，其中有一些不为人知的内容哦。

多边共享区

Enter the Game

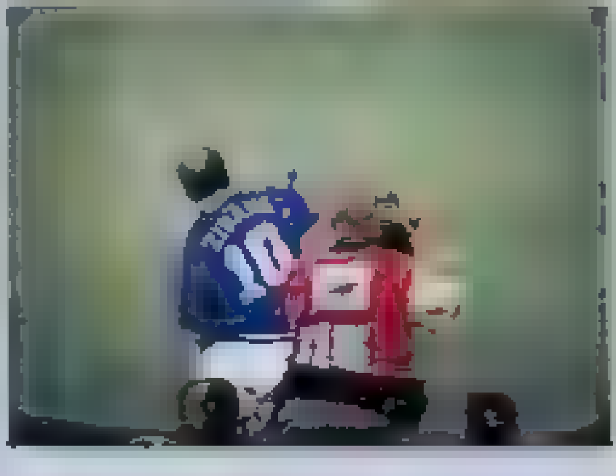
《多罗罗》漫画醒目

经典漫画收藏家们可要注意了，在9月9日发售的《多罗罗》限定版中可附带有手冢治虫老师的《多罗罗》原作哦。需要注意的是，这套漫画即使在日本国内也极其罕见，而在我们本土市场更是丝毫不见踪影（前些日子的《手冢治虫恐怖故事短篇集》里仅附有第一、二话），当属一级珍稀品之列。所以，如果你符合以下三个标准：1.手冢老师的FAN；2.动漫发烧友；3.动作游戏爱好者……那么就不用犹豫了，赶快捧一套回家吧！

此外，喜爱流行影视的D·S无意间发现了一个有趣的事情：《多罗罗》中主角百鬼丸的形象设定居然与日本著名艺人福山雅治极其相似！没有请福山君来担任形象代言人还真是可惜了呢。【D·S 提供】

记忆中的背影

10年前的今天，有谁能够想到自己10年后的情形呢？2004年8月12日，这一天齐达内宣布从国家队退役。作为10年来最棒的中场球员，齐达内当之无愧。齐达内最为可怕的地方不是他的传球，也不是他的盘带，更不是他的射门，而是从停球到下一步技术动作这一短短的瞬间。无论何时都能够将球控制在自己脚下，无论任何角度、任何力度的传球，他都能够使用规则允许的身体部位将球稳稳地卸在自己的控制范围内。对于每一个热爱足球的人来说，这一瞬间中的齐达内都将永远铭记在我们的心中。



1999年9月2日，法国世界杯结束后的一年，《WE4》发售。如今回过头再去看待这一款作品的OP CG，你会发现齐达内熟悉的背影。虽然不知道他什么时候会成为记忆中的一页，但是阿迪在此想套用一句俗话来安慰大家："不在乎天长地久，只在乎曾经拥有。"【阿迪 提供】

动画CG的神风

在日本比较有名的动画制作公司你知道有多少家吗？这些动画制作公司除了制作大家几乎每天都在看的动画外，有不少还为游戏制作精美的CG动画而成名。比如大家最熟悉的"《传说》系列"以及《樱大战3 巴黎在燃烧吗》的动画制作公司Produce.I.G，还有几乎无人不知的高达动画制作公司SUNRISE，当然还有无论在动画界还是在游戏界中也同样出众的Produce.GIBURI（代表作是《涂鸦王国》）。不过有一家公司，是在大家不知不觉间冒起的新星，那就是神风动画制作公司。

光看名字可能对它没有什么印象，但只要说起《龙战士Ⅴ》和《洛克人X7》这两部作品的CG动画，相信大家都会立刻有一个共识——这些作品的动画风格是出自同一家公司之手。比起Produce.I.G等有名的制作公司，"神风动画"的员工人数实在是少得可怜，合计5名。而且他们所谓的办公室只是一间简陋的房间而已。神风动画正式创立于2003年5月21日，之所以能够仅凭这5名员工就能够成立真正的公司，是因为在几年前的一段小插曲：1999年，有5名Capcom的游戏动画制作员工走到了一起，出于兴趣的关系，后来在5人的努力之下，制作了一部短篇的全CG动画剧场《loCl》。由于他们采用的动画风格对于当时而言十分稀罕，像是动画与3D CG技术的结合体，因此得到了Wavy Aword'99（个人制作3DCG影像奖）。在半年后，再次凭着最新作《ガソリンマスク》获得了Sony MusicalEntertainment举办的DEP'99（Digital Entertainment Program）大奖。从此他们名气大增，并在Capcom和《龙战士Ⅴ》和《洛克人X7》中负责了CG动画的制作。2003年，这5名以水崎淳平为首的小组成立了神风动画制作公司，继续以独特的手法制作更多精美的CG动画。而他们的最新一部作品就是刚发售了一个月的《洛克人X 突击任务》。【猫太 提供】

《传说》之最角色公布

不久之前，Namco曾经在其"《传说》系列"官方网站上举行了一次《传说》之最的投票活动，而在前几天，这次投票的结果终于被公布了出来。下面，就让我们一同来看一下吧。

最希望成为自己哥哥的角色：克雷斯（幻想传说）

最希望成为自己姐姐的角色：敏特（幻想传说）

最希望成为自己弟弟的角色：吉尼亚斯（仙乐传说）

最希望成为自己妹妹的角色：藤林玲（幻想传说）

最希望成为自己老师（上司）的角色：古拉斯（幻想传说）

印象最深的敌方角色：达奥斯（幻想传说）

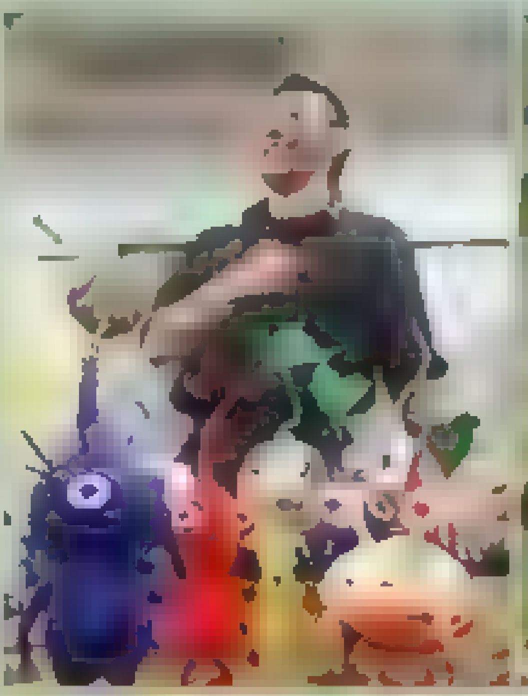
在评选的七位胜利者中有六位来自于《幻想传说》，一位来自于《仙乐传说》，而且这两款游戏的人设都是藤岛康介，这令人不得不佩服藤岛先生的功力呀。【卡伦 提供】

© SEGA Co.,Ltd.1995 All rights reserved.© 手塚治虫プロダクション
©Capcom Co.,Ltd.2002 2004 All rights reserved
©2004 KOEI Co.,Ltd./KOEI NET Co.,Ltd All rights reserved.

PIKMIN的真实

在国内拥有NGC的玩家不多，而且在购买一款NGC游戏之前都要经过精打细算，因此相信有不少玩家都会错过了《PIKMIN》这款优秀的作品。留意每期“前线狙击”和“特快专递”等相关栏目的读者应该大致了解了整个游戏的玩法；倘若你还有留意了“SOJI的秘密花园”的话，是否会发觉很多游戏的插画和广告图片都采用了“黏土”的CG手法去制作呢？其实这些并不是一种CG技术，而是由一双神奇的手加一些不同颜色的黏土制作出来的，这双神奇的手就是源自于情报开发本部的山口恒先生。

当年进入任天堂时担任游戏“除错”工作的山口恒能进入情报开发部纯粹是因为1994年6月4日发售的一款SFC游戏《荒野卡车》，但是山口先生在创造广告时发挥了自己的特长——黏土人偶，把游戏中的出现的可爱卡车用黏土重现到桌子上，后来还运用它们制作了游戏的封面。在时隔了大约8年后，山口先生的黏土功夫再次让可爱的PIKMIN站在海报和屏幕前。据他本人说，这些PIKMIN其实身体内部还有一根固定其站立的钢丝，方便它们能摆出各种可爱的动作。除了游戏的广告外，山口先生所创作的一张张栩栩如生的PIKMIN照片还用于美版《PIKMIN2》的封面上，让整个封面看上去十分生动。一堆平淡无奇的黏土变成了多姿多彩的PIKMIN，不知道读者们在看过了这次的介绍后是否开始对黏土制作产生兴趣呢？【猫太 提供】



史上第一部游戏机专用3D眼镜

游戏发展的最终形态或许就是虚拟世界，游戏厂商对于具有空间立体感的画面的追求从来都没有停止过。用3D立体眼镜呈现游戏画面的装置中最有名的是任天堂的Virtual Boy，不过在Virtual Boy诞生之前十几年其实就已经有一款类似的产品诞生了。

Vectrex主机是历史上第一款也是惟一一款采用矢量图形的游戏机，这款主机上出现了一些以线来模拟3D立体空间的游戏，为了体现其3D画面带来的视觉震撼，发行商GCE公司推出了一款Vetrex专用的3D立体眼镜“Vetrex 3 Imager”，将这套设备直接插到Vetrex主机上，然后通过眼镜观看Vetrex显示器上的画面就会感觉到3D立体空间感。GCE宣称这套装置是“奇妙的技术突破”，实际上其成像原理非常简单，主要通过内部一个不断旋转的彩色光盘向双眼投射同一画面不同角度的图像，从而形成3D的感觉。不过这个旋转的光盘也很容易给人造成眩晕感，其成像效果也不是很理想，因而也没能拯救Vectrex昙花一现的短暂生命。【RAIN 提供】

《信长的野望Online》即将登陆中国

9月22日，Koei正式宣布在日本创下不俗业绩的网络游戏《信长的野望Online》即将登陆中国！虽然只是PC版而非PS2版，但能玩到这个游戏我们就可以知足了。而且此番登陆中国的版本，将包括游戏的最新升级版《信长的野望Online 飞龙之章》，在日本方面要到12月中旬(PC版和PS2版同时)才能发售。《信长的野望Online》在中国方面的代理是中青创先软件产业发展有限公司，看来在不久的将来，我们还能玩到更多优秀的日本网络游戏！【纱迦 提供】

《火焰之纹章 圣魔之光石》广告拍摄现场

▲该图是描述玩着《火焰之纹章》漫步在大街上的女孩的场面。在广告成品中，该场面是与CG合成在一起的。

对10月7日即将发售的《圣魔之光石》感兴趣又有条件上网的朋友们，相信有不少都已经看过了任天堂官方网站上放出的广告了吧？融合了中世纪欧洲的真实场景以及游戏中的战斗画面的那一则广告，大家觉得如何？沙罗个人还是觉得不错的，可惜真实场景实在太少了点，不如《外传》和《圣战之系谱》的广告强，更不用说经常请欧美演员来扮演游戏角色的“《DQ》系列”的广告了……

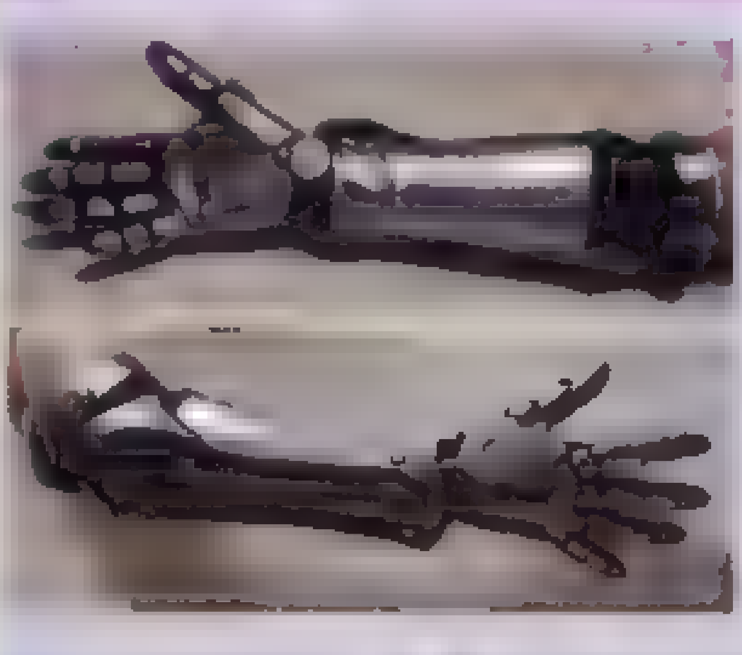
除了之前的那一段广告外，任天堂还专门请了年纪轻轻就在国内拥有极高人气的美少女福田沙纪另外拍摄了一段广告。

该广告于9月6日在东京都内拍摄。内容描述的是一位一边走在大街上一边玩《圣魔之光石》的女孩。当她抬起头时，突然发现周围的一片现代化景色已经变成了中世纪的欧洲！现实世界与幻想世界在广告中交错出现，带给玩家比较深刻的印象。

▲当女孩有所意识而抬起头时，发现周围已经全是身着铠甲的骑士和士兵们。

另外，该广告在官方网站上已经能够看到。有兴趣的玩家们不如赶紧登陆去看看吧！【沙罗 提供】

价格昂贵的艾德装备



最近大受欢迎的人气动漫画《钢之炼金术师》相信已经有不少读者都已经看过了吧！当我们的主人公脱掉上衣，露出帅气的机械手臂时，是否觉得很激动呢？(但如果让读者自己必须要带着这些东西生活，就可能激动不起来了……)为了让大家能看到艾德机械手臂的真实面目，日本官方在一次展览中特制作了艾德机械手臂的原型。而制造这个手臂的材料当然就是钢铁哦！根据带在身上测试的工作人员说，这个手臂十分重，在举起时也显得十分吃力，不知道动画中的艾德是如何能够随意挥动这只手臂的……另外在展览中也展示了艾德的靴子和大佐的剑等动画中熟悉的物品，但都是不对外零售的，不过就算是对外发售的话，相信也不会有多少人能买得起吧……【猫太 提供】

哆啦A梦FANS的天堂

要说起多边形最喜欢的卡通角色，自然是宇宙超级万年无敌的哆啦A梦啦！这次借着去TGS采访的机会，终于可以来到哆啦A梦的故乡——日本来感受一下这个来自未来的机器人的无敌魅力。早在今年3月的时候，一本叫《哆啦A梦》的半月刊在日本创刊了，每月5日和20日准时出版，不过在国内是买不到的，多边形也只能干流口水。而这次去日本，终于在书店里发现了这本“神圣”的哆啦A梦专门志的踪影，每期杂志不但有大量翔实的有关哆啦A梦的资料，而且每期的赠品也都令人爱不释手。不过令多边形颇为扼腕的是，因为工作原因而错过了那本售价仅500日元(合人民币37元左右)的创刊号，真是遗憾到让人心痛啊！

另外，在经过东京电车站的时候，多边形还发现了售卖“哆啦A梦人形烧”的小摊点，这次自然是毫不犹豫地买下了最大份，不过买了之后多边形又后悔了，这东西是吃还是不吃呢？(胜负师：人形烧到10月25日就过期了，小多多，不如大家把它分了吧，呵呵！)【多边形 提供】

胜负师大哥，你好：我现在还是一个中学生，很喜欢玩游戏，可我觉得很难分配好时间，不知小编们在中学时是怎样安排学习和玩游戏的时间，大概每天玩多长时间呢？给点建议好吗？此外还有两个问题，①买日版SP好呢还是等小神游SP？现在还值得买SP吗？②为PS2买硬盘值得吗？祝胜负师越来越帅！【Joy】

回想起自己中学时对游戏和学习两者在时间上的安排，大概是3：7吧。其实，这个答案是因人而异的，每人都有不同的生活方式与娱乐理念。我的建议是：学习时要学得认真，游戏时要玩得开心。千万不要上课时想着游戏，而玩游戏时又担心作业会不会写完（胜负师以前可从来都是先做完作业才玩游戏的哦）。无论做什么事情，专心一致才会取得最大的收获与乐趣，你说是不是呢？你的另外两个问题很有代表性。①小神游SP即将上市，业内人士预计其价格将和普通的SP大致相同——甚至有可能更低。最重要的是，由于它是神游公司代理的行货，因此产品质量和售后服务都是值得信赖的。此外，虽然PSP和NDS即将掀起新一轮的掌机大战，但短时间内不会大量推出制作比较成熟的作品，而且它们在国内的价格依惯例也会长时间地居高不下，所以SP在一段时期内还应该是国内大多数掌机玩家的选择。②PS2安装专用硬盘后可以延长光头寿命，并大幅缩短游戏的数据读取时间，且有其他一些功能，使用起来还是挺方便的。需要注意的是，有一部分新作是不对应硬盘存储的，而且这种游戏还将越来越多。

胜负师好，我想请教关于《战国无双·猛将传》的问题。①如果我在《战国无双》的无限城里还有六神霄和最后一本五轮书没有得到，那在《猛将传》里联动后还能得到吗？②如果《战国无双》的任务还没100%，是否会使《猛将传》里继承的石高大幅度下降？③有没有关于今川义元的五级武器和六级武器的拿法？【nick Marcus】

①依然能够得到，不用担心。②那是肯定的，不过缺少的石高也同样可以在《猛将传》中补全呀。③请关注本期的攻略栏目。

胜哥，小弟有个关于PS2播放DVD的问题：最近市面上出来一种超大容量但可在普通DVD机上播放，在PS2上也能成功读出，但开始播放画面就会停在菜单画面，但有声音，不知何因，是否有解决方法。【bclzsky】

您指的大概是双面双层的D9光盘吧？这种问题通常是PS2因经常读取D版游戏而导致光头老化的原因，也有可能是您的DVD盘质量有问题，毕竟PS2的光驱照比那些具有“强悍”纠错功能的国产DVD机要“娇贵”得多啊！

胜负师你好！我有个问题，麻烦胜哥一定回答。《召唤之夜 铸剑物语2》的最终迷宫里，最后的5个机关按照什么顺序敲打？希望你们能帮我解决，多谢！【希罗】

进入最终迷宫的地下3层后，按照下方落穴、上楼、然后一直进入左方落穴、上楼的顺序可来到墙上画着神眼的地方。根据此处的提示（这里有眼睛的地方便要按下）在地下4楼敲下按钮便可使门开启。

胜负师您好，我的问题是《FF XI》如何购买呢？是网络订购么？（是要用国际信用卡的吧）还有就是它的付费方式是怎么样的？是按月交费吗？最后是关税问题，是买美版的合算还是日版的合算呢？胜大哥麻烦你了，谢谢！【孟松林】

《FF XI》的游戏软件可以在规模大一点的游戏专卖店买到，不过通常价格昂贵。如果您有国际信用卡（或是日本消费网络专用的Web Money）的话，则推荐您采取网络订购的方式（需缴消费税）。进入游戏前，您需要用信用卡在“Play Online”网络上注册一个ID，凭此ID您可享用到PS2主机上所有网络游戏的服务。《FF XI》的付费方式为月结式，也就是说Square Enix公司每月都将从您的信用卡上扣去一笔固定的游戏费用。关于版本的问题，请参考PS2版的基本运行环境吧：日版PS2主机，BB UNIT（专用硬盘），宽带。PC版的配置要求：Windows98/98 SE/Me/2000/XP，P III 800Mhz以上，内存128MB以上，硬盘剩余空间7.5GB以上，显卡RAM32MB以上，CD-ROM，DirectX 8.1以上版本，网速56Kbps以上。

请教胜哥一个关于《多罗罗》的问题：第7关在监牢里救完人之后，BOSS撞墙而入咋办？我被他撞死N遍了！【sonic】

这里只要按下L3键，然后向BOSS的反方向不停冲刺即可，只要中途没产生明显的停顿，它是绝对追不上你的。

胜哥，最近我在玩《WE8》时产生了一些疑问：球员特技“アウトサイド”究竟代表了什么意思？【重庆 刘渝】

“アウトサイド”就是英语中的“Outside”。网络上较为流行的翻译是“任何位置射门”，解释为“拥有此特技的球员擅长远射”，这其实是片面理解了该特技的意思。细心的玩家会注意到，在球处于利足外侧的同一情况下，拥有该特技的球员选择使用外脚背处理球的几率比没有该特技的球员要高。而在球处于外侧的大多数情况下，第一时间使用外脚背处理球往往就能够占得先机或把握住机会。上文的解释仅仅只是对应了射门时的情况而已，而“アウトサイド”能力的涵盖范围应该还包括传球、停球等技术动作。相较之下，解释为“外脚背技术”则更为全面且直观地体现了这一项现实足球技术在《WE》的形态及作用。

胜负师大人，这是关于《ICO》的难题：我在打到瀑布的时候，我带那个女孩子通过两个平台和一个通道来到一个大屋子中，那里好像要求我爬上一个铁梯子然后顺着水管到一个很高的窗户处，（窗户外边有个梯子通地面）但是那个水管还没到那个窗户的时候就没有了，我到不了窗户那边，那个窗户下有个机器，旁边有个柱子一弹一弹的，我要上那个窗户上是否要利用这个东西呢，帮帮我好吗？【忠实读者 bigzhouyi】

这算是个“动手题”，曾经也让几位玩《ICO》的小编抓破头。这里要先跳到柱子上面，当柱子弹到最高点时用力向上跃才够得到。这个地方难度较大，要做多次失败的准备。

胜负师你好，我最近刚打穿PS2版的《红侠乔伊》，正在使用但丁。请问但丁的枪有射程吗？我怎么觉得枪不太好用。【但丁】

但丁的枪是没有射程一说的，看得到的就打得到，比较有趣的是几个环形的BOSS战场地，枪的射程会变为无限，另外枪对飞机、坦克有特效，还是占些优势的。如果说枪有什么缺点，除了威力比较小之外，就是不能形成连击。

胜负师大哥，你好，想问你个事儿：我最近在玩《多罗罗》，已经过了第三关了，可由于我第二关差了两个隐藏魔神三面鬼和魔鬼蛾没打，所以我就回去打去了。可谁知，后来我一看攻略，上面说魔鬼蛾要拿完右腿用跑打碎石头才成。果然到了那里我就被卡住了。当我想跳过这里继续去打第四关的时候，我无法退出第二关的场景了！这是不是BUG啊？我都快疯了……求大哥给我明解啊！谢谢了。我还想着十一这几天给通关了呢，开学就忙了啊！【feng85828】

问这个问题的玩家还不止你一个。其实要解决这个问题非常简单，只需找个存档点记录后退出，然后在大菜单下选择“开始其他章”，便可继续后面的内容了。

各小编大人好：在下最近在玩《幻水IV》，现在已集齐106星，就差地丑星了。按照贵刊的攻略，似乎找不到他。贵刊说在米多鲁波托的广场，和他对话，然后在纳纳鲁道具店附近找他对话。可我在纳纳鲁道具店旁找不到他，现在剧情发展到接到大鸟的纹章光线设计图。请精通《幻水》的大人们多多帮忙啊！在下不胜感激！【qiqirockman】

如果玩家在ミドルポート的广场找不到地丑星，那么相信在玩家之前肯定已经在ミドルポート中与他对话过，这样他就会顺理成章地出现在ナ・ナル岛上，与他对话后，在救后解放了オベル，他就会出现在城镇中。你尝试在其他两个地方寻找他吧！

问题请发至 电子邮件：game3... 平信地址 兰州市... 邮编：730000

邪魔院

让你体会语言的魅力！

皆（みな）さん、こんにちは、邪魔天使（じゃまてんし）です！東京ゲームショー凄かったですね。だが、大変こんでいました。ちょっと疲れましたけど、とても楽しかったです。(大家好，我是邪魔天使！东京游戏展真是太棒了！不过好挤啊。虽然有点累，但却非常高兴。）能够亲身体会东京游戏展的盛况真是很兴奋啊，一进场就想到如果国内的玩家都能来参加那该有多好啊，但这毕竟是如果，所以偶一定要认真试玩，然后以最快的速度向玩家作出详细的报道．参加本次东京游戏展后，让小邪我深深感受到声优的魅力。据小邪的调查凡是有声优参与的EVENT都是爆满；再据询问，有许多女性玩家期待的游戏是Bandai的《机动战士高达SEED 无尽的明天》，而原因就是里面有保志总一朗。OK，这次的闲聊就到这里，下面进入正题吧。(P.S.记得多多来信或发E mail给小邪我提意见哦～)

经典台词

——ロイド：コ、コレット、毒（どく）を回復（かいふく）…

——コレット：大丈夫（だいじょうぶ）。毒なんか受（う）けてないよ。

——ロイド：俺（おれ）だよ、俺…

——roido:ko,koretto,doku wo kaifuku.

——koretto:daijyobu,doku nannka uketenaiyo.

——roido:oredayo,wore…

——罗伊德：柯、柯莉特，解毒……

——柯莉特：没关系，我没中毒。

——罗伊德：是我，是我中毒了……

虽《仙乐传说》中罗伊德以中毒状态结束战斗后与柯莉特的台词，是不是很搞笑啊？其实游戏中这样的搞笑台词有很多的。

——コレット：ロイドかっこういい！

——コジーニアス：コレット悪趣味（あくしゅみ）だなあ。

——ロイド：どういう意味（いみ）だ！

——roido:roido kakkou ii!

——jiniasu:koretto akusyumidana.

——roido:douiu imida!

——柯莉特：罗伊德太帅了！

——柯莉特：柯莉特真是恶趣味啊……

——罗伊德：你这话是什么意思！

又是让人忍俊不禁的对话，不过话说回来，也许“《传说》系列”里最天真的一对想必就是罗伊德和柯莉特了。而基尼亚斯也是相当可爱啊，最近的《传说》评选中，基尼亚斯成为了“最想谁成为自己的弟弟”的角色，这也是评选中惟一一个不是《幻想》的角色，其他的都被《幻想》拿光了……(－_－b)

游戏实用单词

クリア

熟悉一些S·RPG的玩家对这个单词一定不陌生，这就英语中的“clear”，在此翻译成过关。比如《机战》、《火纹》里就能看到“**クリア条件（じょうけん）**”，这就是通关条件了。

きずぐすり

写成汉字就是“**傷薬**”，在《火纹》中这是最初的回复道具，一般只能回复10点HP。另外还有大家常见的どくけし，写成汉字就是“**毒消し**”，这就是我们熟悉的解毒药了。

はがねのけん

はがね是“钢”，**けん**是“剑”，那么组合在一起就是钢剑。不过**はがね**这个词被广大玩家所熟悉还是要感谢一部动画，那就是《钢之炼金术师》！

見切（みき）る

意思就是“看清、看穿”，比如：**貴様の攻撃（こうげき）すでに見切った。**(我已经看穿你的攻击了。）记得《系谱》中见切可是个恐怖的技巧啊，一切必杀攻击都无效。

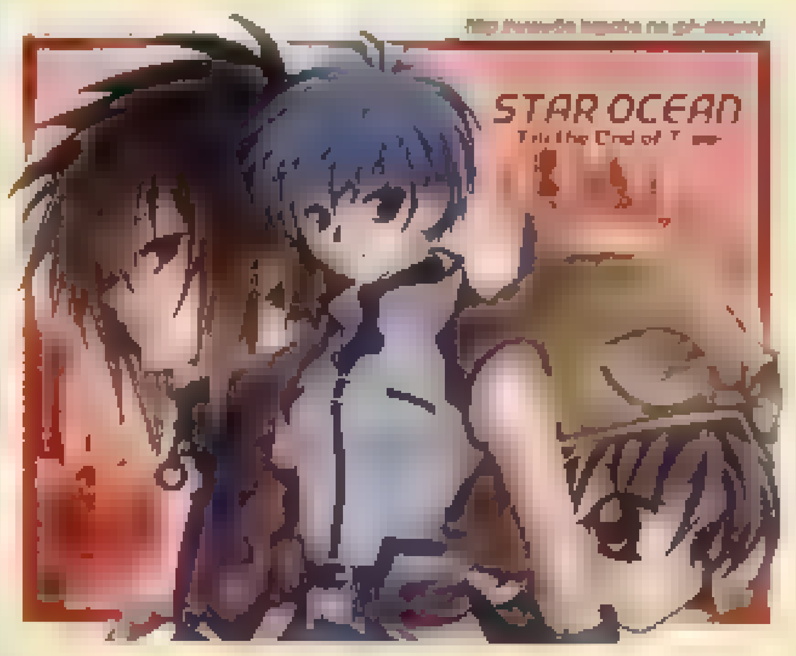
コスチューム

就是英语costume，服装的意思，我们说常见的cosplay中的“cos”就是costume的缩写。说起来制服系的服装都比较有型啊，特别是飞机机长的制服，**ちょうかっこういい！**(超有型！)

日本文化一角

鯉（こい）

也就是我们所说的鲤鱼，不过日本说鲤鱼概念与中国有一点点不同。中国说鲤鱼一般都是食用，而日本则是观赏性方面要多一些，那种鲤鱼就是我们常说的锦鲤。对于鲤鱼，日本人是很喜欢的，他们对鲤鱼那逆流而上克服困难的精神很是崇敬，并把鲤鱼当成是为了达成某个目的而具备坚强的毅力和勇气以及忍耐力的象征。在日本，每年5月5日是他们的“**子供（こども）の日（ひ）**”(男孩节)，这是为了祈祷男孩子像鲤鱼那样健康成长的节日，这一天要挂上锦鲤旗（**こいのぼり**)，一眼望去相当漂亮。(相信看过《机器猫》和《蜡笔小新》的玩家一定对里面《男孩节》那一集很熟悉吧。^_^)



金魚（きんぎょ）

金鱼是日本人非常喜欢的观赏鱼，一般是将它们饲养在被称为金鱼钵的玻璃器皿中。日本的金鱼原种是在16世纪初从中国引进的，在江户时代（公元1603～1867年）金鱼的种类得到了增加，而饲养金鱼以供观赏也成为了当时的时尚。到60年代，日本还有用称来称金鱼进行买卖的，当然，这些金鱼都是放在木桶里的。在夏季的庙会就能看到捞金鱼的游戏，用一个宣纸做的勺子舀金鱼(日语中叫“**金魚すくい**”，“救金鱼”的意思)，舀到的金鱼全归自己所有，直到宣纸勺子破了为止。

丼物（どんぶりもの）

所谓“**丼物**”就是我们所说的盖浇饭，现在这种饭在中国也开始流行起来了。日本料理中的饭一般都是用小碗装的，而菜则装在其他盘子里。但盖浇饭则是盛在一个比较大的碗里，这个碗要比茶碗大一些，米饭上放的就是菜，这样一来就可以在一个碗里既吃到饭又吃到菜了。日本盖浇饭中有代表性的有：天妇罗盖浇饭、猪排盖浇饭、鳗鱼盖浇饭、鸡肉盖浇饭、鸡蛋盖浇饭、金枪鱼刺身盖浇饭等，而且用牛肉做成的“**牛丼（ぎゅうどん）**”在美国、欧洲地方还很有人气呢。(在此说个小秘密，我们的主编大人最喜欢吃的就是鳗鱼盖浇饭哦。^_^)

日语Q&A

Q：请问《封印の剣》中的“剣”读“つるぎ”，而《烈火の剣》里的剣读“けん”，那他们有什么区别呢？

A：其实……这两个单词也没什么区别，不过是一个是日本固有词汇，而另一个是根据中文的音读罢了。两个都是指双刃剑，不过说到中国的剑时一般都用的是“けん”。

Q：“**貴様（きさま）**”这个第二人称代词只表贬义的吗？

A：当然不是，除了表示对对手的蔑视以外，其实对跟自己关系很好或辈分比自己低的人也可以用这个词。另外，它还是可以表示对长辈和辈分比自己高的人的尊称哦，不过比较少见就是了。

一骑当千 第八回

属于“无双”众的游戏专页！

9月底因东京游戏展而去了一趟日本，发现在日本的“无双迷”真幸福。每个书店都有相关书籍卖，电车上出现几率最高的TV GAME广告就是《战国无双 猛将传》，晚上电视台也不遗余力地播放着相关广告……言归正传，这次的“一骑当千”内容比较散，还请来了一位台湾同胞作客。“无双系列”在台湾地区也有着极高的人气，基本上每一作都有数万套的销量，有机会的话还会向大家多介绍几位朋友认识一下。

今川义元任务中的恶搞

作者 dd103（护卫舰·绫波）（台湾）

跟一些同好聊到今川义元的任务里其实隐藏了许多ACG或历史的恶搞，在此小小地介绍一下。不过其中还有很多不知道是否有出处的任务名，还请同样有研究的各位一起来找找看。（1–4之类的标记是任务标记，1–4即指第1关第4个任务）

1–4 影、袭来：击破服部半藏

《新世纪福音战士》第一话《使徒·袭来》。

1–5 まろと魔王：再度击破织田信长

PS2早期的RPG游戏《我与魔王》（ボクと魔王）。

2–2 北条三兄弟：把二楼的诘所都封锁、有敌将的房间敌兵全灭

或许是《团子三兄弟》（たんご三兄弟）？

2–5 この美しくも不条理な世界：击破五楼的北条氏康

前阵子才播完的、由GAINAX制作的美少女动画《这个美丽而丑陋的世界》（原名《この丑くも美しい世界》）。

1–3 逆转！桶狭间：击破织田信长

3–1 海道一の仲裁役：往妻女山顶的上杉本阵前进

或许跟《逆转裁判》有关？

3–6 破邪显正：击破武田信玄

音同《樱大战》中真宫寺樱的绝招“破邪剑征”，另外也是上杉谦信的秘奥义发动台词。游戏中多次出现今川义元模仿上杉谦信说话的情节。

4a–2 君死にたまふことなかれ：击破稻姬

来自《樱大战2》的副标题“君莫逝”（原名“君、死にたもうことなかれ”）。

4b–1 三本の刀：使从三个方向进攻上田城的武将都进入城内

典出毛利元就的“三本の矢”。

4b–3 奇袭するは我にあり：击破真田幸村

看起来很像破岚万丈的“太阳在我胸”（日轮は我にあり），这也是日本常用的标题名。如1979年的电影《复仇するは我にあり》。

4b–8 平时の良臣：和地下二阶的冈部元信会合

4b–9 战时の忠臣：和地下三阶的朝比奈泰朝会合

曹操的评语“治世之能臣，乱世之奸雄”变形版。

5b–5 本能寺の中心で武を叫んだ公家（这任务名实在太鬼扯了）：击破上杉谦信

《新世纪福音战士》最终话标题：“在世界的中心呼喊着爱情的野兽”（原名“世界の中心でアイを叫んだけもの”）。

部分六级武器来历解说

《战国无双 猛将传》中的六级武器名听起来非常怪异，其实绝大部分名称都是有典故的。《战国无双》中的五级武器名多来自日本神话，而六级武器名多来自于佛教和印度神话，现在就为大家简单介绍一下其中几个。如果实在不感兴趣的话也没关系，只要武器好用就行了！

服部半藏：冥穿摩利支天（メイセンマリシテン）

摩利支天就是光明母，亦译作光明天母、光明佛母、积光佛母、具光佛母及摩利支母等。他有二十五种主要的化相，包括立相的、坐相的、骑猪的、坐在车上的、一面二臂的、三面六臂的及三面八臂的化相等等。据说有摩利支天加护的话，若有人欲来加害，可以事先预知。还有许多如隐身法、缚魔法等旁支法门。真正的日本忍者基本上人人都拜他，这是因为他有隐身法的缘故。

明智光秀：罗刹刃金狼（ラセツジンキンロウ）

金狼是日本神话中的东西，明智光秀的六级武器用这个名字多半还是取其字面意思，即能发生金色的光辉。顺便说一句，日本著名球星铃木隆行在日本就有“金狼”之称。

阿市：琉璃弁天·菊（ルリベンテン·キク）

弁财天是创造神梵天的妻子。梵天拥有四只手和四个脸孔，手持水瓶、数珠等，他的妻子是弁财天。弁财天原本是梵天所作的女儿，不过这名女儿太过漂亮，所以梵天便想她成为自己的妻子。弁财天发觉到，为了逃避梵天的视线而隐藏起来，梵天便变出四个面孔，弁财天飞到天空去，梵天便变出第五个面孔。放弃了从父亲的视线逃走的弁财天成为了梵天的神妃，后来他们二人生下人类的始祖摩奴。弁财天也是日本七福神中的一人。

阿国：宝藏吉祥天（ホウゾウキッショウテン）

吉祥天是福德女神，也是毗湿奴的妻子。又称功德天，专司国之安泰、人之福德，是命运和财富之神，亦是美的化身。吉祥天在ACG作品中经常出现，国人最为熟悉的一位大概就是《天空战记》中的那位活泼可爱的少女吉祥天了。

武田信玄：是大神咒（ゼダイシンジュ）

来自于《般若波罗密心经》。

天下五剑

新武将·刀的六级武器三日月宗近是天下五剑之一（日本的刀剑概念不像中国这么分明），想必会有人问天下五剑是哪五把剑呢？答案是大典太、三日月宗近、童子切安纲、鬼丸国纲、数珠丸恒次。天下五剑之说形成于日本室町时代，使用这五把剑的都是日本上层阶级的人物，幕府出于各种原因鼓吹这五把剑，使其名声大噪。这五把剑经常出现在ACG作品中，不过五把剑一起出现的游戏，除了战国历史游戏外，大概就是SFC上的《幕末降临传ONI》了。

大典太：相传是平安后期的著名刀工三池典太光世所作，本来为室町将军家（足利氏）所有，在桃山时代落入秀吉手中，后来秀吉将之赐予前田利家。

鬼丸国纲：相传为镰仓北条家家传宝刀，北条灭门之后流落人间。

三日月宗近：一般公认为刀匠宗近所作，也有说法称此刀与伯耆国安纲是出自一人之手。刀成于平安时代，伴随此刀有许多神话传说。

童子切安纲：源赖光用以斩杀酒吞童子的名刀。安纲是平安时代居住在伯耆国的著名工匠，童子切安纲是他的最高杰作。这柄刀后来在室町的将军家流传，丰臣秀吉、德川家康都使用过，现在作为日本的国宝收藏在东京国立博物馆里。

数珠丸恒次：据传为13世纪的日本高僧日莲上人所有，其他一概不明。

天下三枪

新武将·枪的六级武器是御手杵，其说明是天下三枪之一。在日本，日本号、蜻蜓切、御手杵合称天下三枪。天下三枪成名于战国时期，其主人都是著名的勇士。

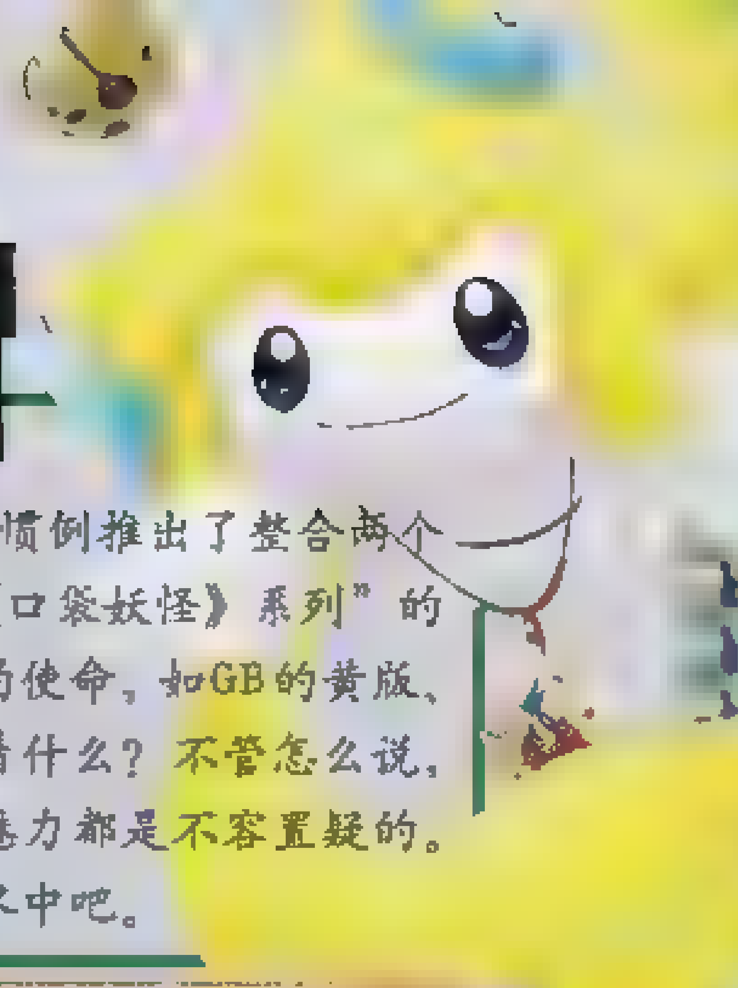
日本号：母里太兵卫是战国后期的猛将，酷爱喝酒。据贝原益轩的《黑田家臣传 上》中的《母里但马》记载，一次他在与大酒豪福岛正则的比赛中喝酒胜出，被秀吉赏赐名枪“日本号”。

蜻蜓切：这就是本多忠胜的象征了。“蜻蜓切”又写作“蜻蛉切”，其枪之快可将停在其上的蜻蜓一切为二（从这点来看似乎还不如《水浒传》中杨志那把吹毛断发的刀），故得此名。在游戏的CG动画中也可以看到这一幕。但由于蜻蜓切在《战国无双》中成了新武将·枪的五级武器，所以到了《战国无双 猛将传》里，本多忠胜反而失去了使用蜻蜓切的资格。

御手杵：结城晴朝的爱枪。结城晴朝是小山高朝的次子，从伯父政胜手中接任家督。结城家势力很小，结城晴朝凭借其才智使得结城家在北条和上杉两大势力间生存下去。之后参加了秀吉的小田原城攻防战，之后把家督之位让给了德川家康的次子、丰臣秀吉的养子德川秀康。结城晴朝并非以武艺而出名，御手杵当然也没什么光荣事迹。不过名列天下三枪之一，想必也差不到哪儿去。

口袋妖怪 绿宝石

GBA原创的"《口袋妖怪 宝石》系列"终于按照以前的惯例推出了整合两个版本的资料篇——《绿宝石》。在GB系列主机的历史中，"《口袋妖怪》系列"的资料篇一直都扮演着为即将完成使命的掌机划上完美句号的使命，如GB的黄版、GBC的水晶版，现在NDS发售在即，《绿宝石》是否也预示着什么？不管怎么说，这么一款增加了众多新要素的系列最新资料篇，其品质、魅力都是不容置疑的。而玩家们，就放松心情，再次投入到新的《口袋妖怪》世界中吧。



口袋妖怪 绿宝石　Nintendo　RPG

GBA

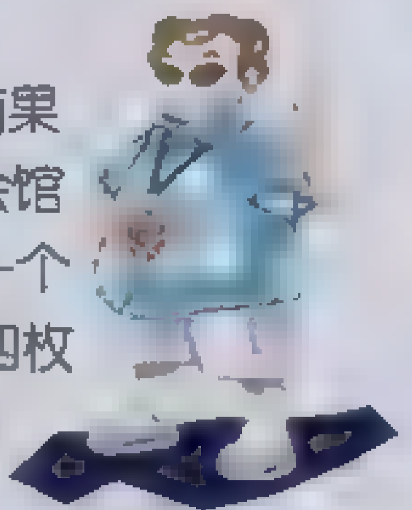
流程攻略

在正式进入游戏前，如果您不大重视《口袋妖怪》的剧情或干脆看不懂日文，那就在开始的せってい かえる或游戏中せってい下将第一选项调成はやい，这样游戏中的文字显示速度就很快了。当看完新制作的片头动画再听博士罗嗦一通，接下来给主角选择性别、起名，冒险就开始了（马修选的是MM，嘿嘿）。

刚开始和以前没什么两样，坐车搬家到ミツロ镇、调时间……不过在主角家里搬东西的精灵换成了过动猿，过动猿是老爸训练的精灵之一，老妈也知道省钱了。和老妈激动地看完电视后，就去邻居博士家，在二楼地中央有颗精灵球，当主角好奇地想拾起时，博士的儿子ユウキ进来了……

出镇子，就看到博士被一只蛇纹熊追得团团转，看到主角，他让主角从包里选精灵球帮他解围——小火鸡、树蜥蜴和水跃鱼，选一个吧，马修选的是树蜥蜴，因为它最丑，以前的红、蓝宝石惟独没使用过它，所以……（－_－）第一场战斗没什么难度，胜利后回到研究所，博士把刚才选择的精灵送给了主角，并要主角帮忙去103号路找回他的儿子。

上行不远就是コトキ镇，给商店作促销的欧巴桑会给主角一个伤药。继续上行到103号路的草丛找到ユウキ，对话后发生战斗，战胜他后他就离开了。回到博士的研究所，在博士父子的赞美声中，主角得到了图鉴，ユウキ也送给主角5颗精灵球，路过家门，老妈还送主角一双跑鞋，以后按着B和方向键就能加快移动速度了。

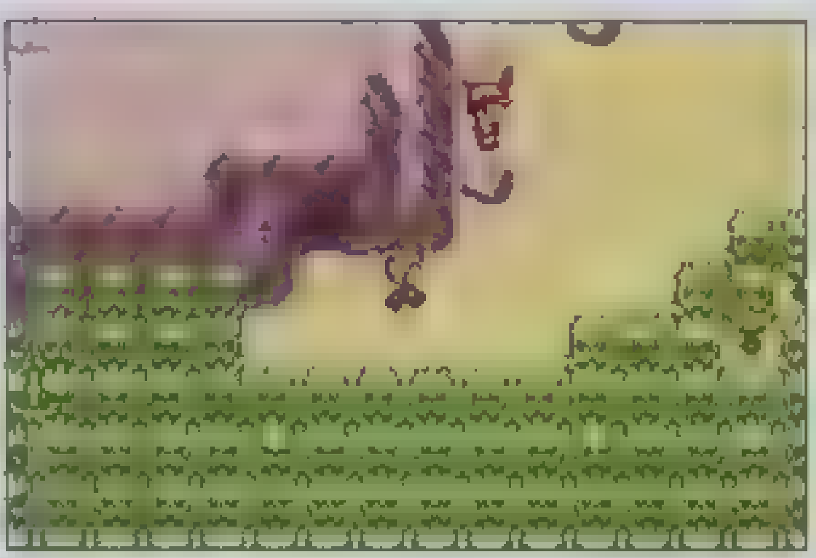


从コトキ镇向左出去后，开始遇见怪物教练，这里也有果子树第一次出现，而下一个地点トウカ市就是老爸的精灵会馆所在地，如果胆敢不去拜访老爸直接往左走出市，就会有一个墨镜男挡路不准你通过。和老爸寒暄后，老爸让主角取得四枚徽章后再来挑战，还让一个叫ミツル的小子去教主角抓怪物，忍了……

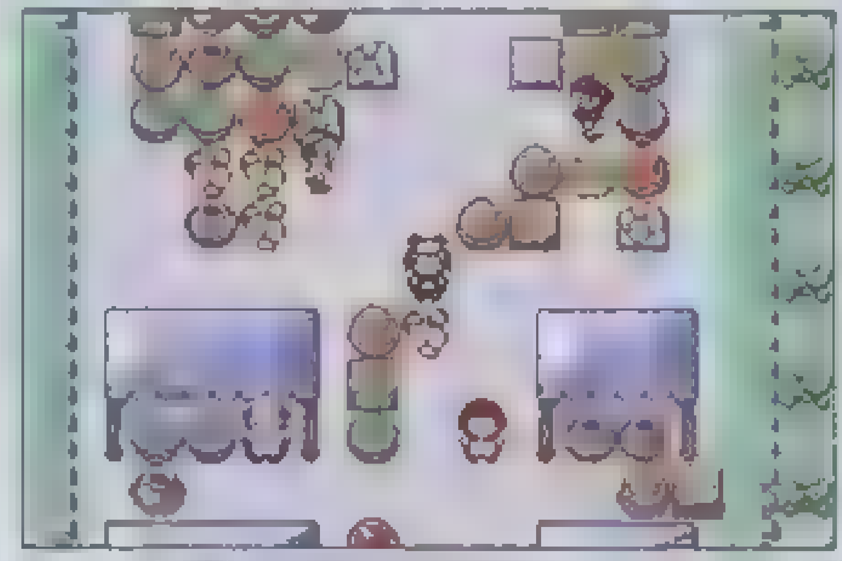
继续西行到海边，会看到一座空房子前停着一艘船，向上走就是森林。森林里的刺尾虫会吐毒针；森林里的教练也喜欢使用令对手中毒这样卑劣的打法，因此要多准备解毒药。穿过森林的途中会看到一个探头探脑的家伙在找蘑菇仔，与之对话，就出现洪水团的人来欺负他——这么好的练级机会怎能放过？打跑坏蛋后，探头探脑的家伙送主角一个超级球也匆匆走了。

出了森林就看到花店三姐妹的花房，进去和她们对话能得到种子和皮皮鲸喷壶，再过了桥就是阳光明媚的カナズミ市，在精灵中心左边的房子里可以得到01号秘传机居合斩，学校的老师那能得到先制之爪（せんせいのツメ，战斗中有1/4几率先制攻击）。精灵会馆使用的是岩石系，战胜漂亮的馆长姐姐后，得到39号技能机器岩石封印和岩石徽章，并可以在地图上使用居合斩切小树。出了会馆，又看到有人在追洪水团的喽罗。沿116号路右行，在隧道中终于追上了洪水团的强盗，他旁边还

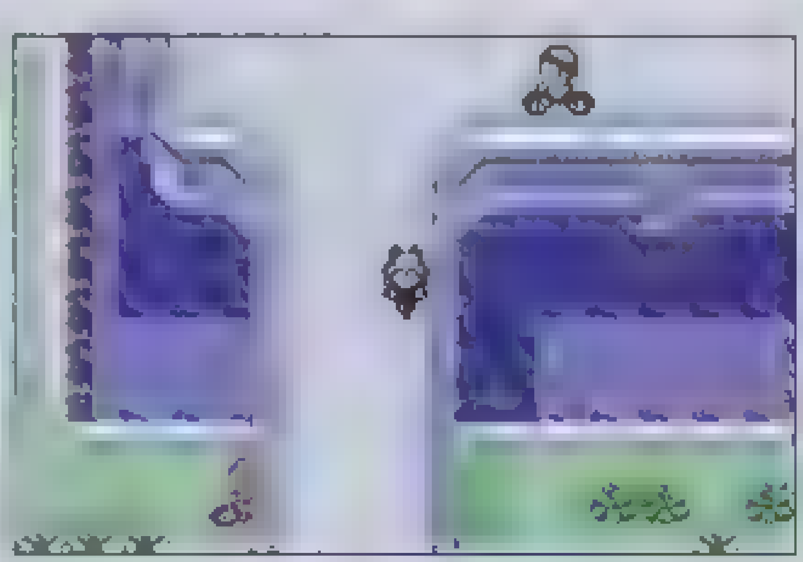
躺着一只受伤的长翅鸥，战胜他后，躲在洞外的老人进来取走了长翅鸥；出隧道和丢东西的家伙对话，他会把主角领到他老板那去，老板出于感谢送给了主角口袋导航仪，并委托主角帮忙捎封信。出了公司，一位研究员还会给导航仪增加新的电话功能。



穿过森林来到船旁的小屋和老人对话，老人就用船把主角送到了ムロ镇。镇子的会馆上方山洞进去后和大叔对话会得到05秘传机闪光，在一座房子里还可以得到破钓竿（ボロのつりざお）。会馆使用的都是格斗系精灵，馆内一片黑暗，每战胜一个对手视觉范围就会扩大一些，赢得该会馆的BOSS战后，便得到了08号技能机器巨大化和格斗徽章，在黑暗地方也能使用闪光技能照明了。之后来到ムロ镇上方山洞的第2层，用闪光技能照亮漆黑的洞窟，找到了カナズミ市老板委托寻找的人，将信带给他后，他送给了主角47号技能机器钢之翼便走了。（返回カナズミ市找那位老板，还可以得到令装备后的怪物不上场也能分得一半战斗经验值的学习装置がくしゅうそうち。）



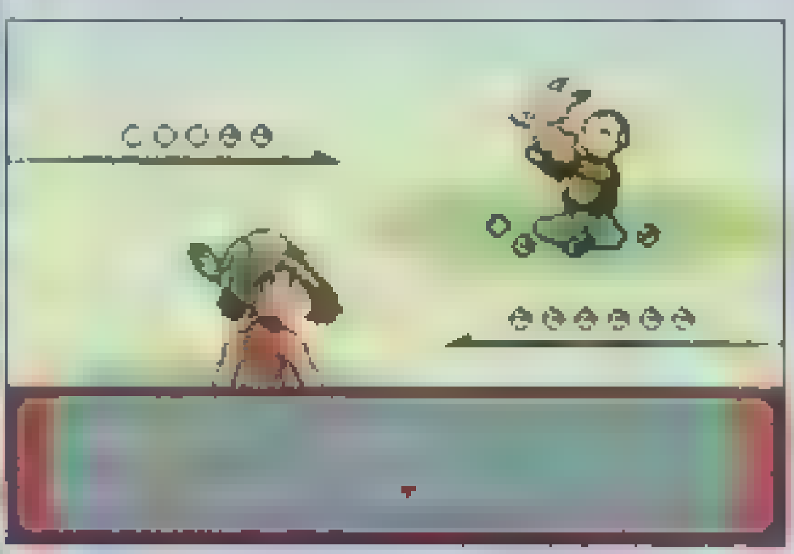
和等在港口的老人对话，选カイナ就可以坐船继续远航到海滨都市カイナ市了，海边的集市里可以得到花粉瓶こないれ，而宝石版前作该市的选美馆现在也变成了战斗帐篷（バトルテント）。博物馆门口拥挤着一大堆洪水团的人，现在进不去。去船厂和一个看地图的秃顶男对话后再出船厂，博物馆就可以进入了，花50块钱进博物馆参观，与一个洪水团的人对话会得到46号技能机器偷窃，到二楼就会和洪水团的人发生战斗，主角胜利后，洪水团的人撤离了博物馆。出博物馆，墨镜男也出现并留下了电话号码。向上前进途中有一间忍者屋，调查杯子，主人就会现身，但接着他又玩弄忍术不见了，调查壁画进入隐藏房间，一路使用居合斩就能来到密室找到主人，再回到原来房间，便会得到一颗神奇糖果（ふしぎなアメ）。以后还可以常来，会得到更多的好道具，进屋时留意发光处即可。前行到大桥的草地里，会再次遇到ユウキ，他的实力增强了不少，战胜他后会得到发现隐藏宝物的宝物探测器（ダウジングマシン）。



继续向上就到了キンセツ市，商店的右边房子里会得到06号秘传机碎岩。到自行车店会借到自行车，自行车有两种，一种是可以按B键跳的技巧车，有些地方需要用这种车跳过；还有一种高速车，只要不撞到障碍速度就会越来越快，可以冲上沙瀑布。如果要去赌场玩，就先要到カイナ市的商店买个海鸥信纸拿给キンセツ市一民居里的MM，她就会送给主角代币盒，以后就可以去玩了。在キンセツ市还会看见ミツル，他在精灵会馆门口扬言向主角挑战，可惜眼高手低，很快便败了。该市会馆以电系为主，打败首领后能得到34号技能机器电击、馆主的电话号码和徽章，以后也可以使用碎岩来破坏一些有裂纹的石

© 2004 Pokemon.©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc /GAME FREAK INC.

头。キンセッ市左边的路上有饲养屋，在这里可以让妖怪交配生蛋。再往左就到了シダケ镇，镇子上方的山洞就是曾救过长翅鸥的隧道，进去用碎岩技能帮助被岩石隔开的情侣重逢后会得到04号秘传机怪力，以后，就可以通过这个隧道来往于シダケ镇和カナズミ市了。



由キンセッ市上行使用碎石技能来到110号道路，会看到路边有战斗塔一类的建筑，实力不够的话可以先不用理会；和左边房子门前的人对话，那一家四口变态就会轮番上阵与主角对战，胜过四人后进屋和这家的欧巴桑对话，就会得到竞争背心（きょうせいギプス，战斗中速度1/2，得到努力值2倍）。继续上行到112号道路，沙漠的风沙太大不能进去，而左走上了阶梯又发现岩浆团的人挡在缆车站的门口，再往左穿过熔岩山洞后，有人会给主角一个43号技能机器秘密力量，这个技能在战斗中会根据地形附加不同的效果，对着地图上一些特定的地点如山上的小洞使用，还能建立自己的秘密基地，用家具玩偶来装饰吧。

一路前进到113号道路，在路上的房子里可以得到收集火山灰的道具はいぶくろ，积累了一定数量火山灰后可以找主人来交换道具。再往左就来到了ハジッゲ镇，镇上的PC屋子里会遇到マユミ，以后精灵盒就由她来保管了，往下走到她家，她还会送给主角一个玩偶。镇子左边山下一栋房子里，一个小朋友会送主角28号技能机器挖洞。休息后一路前进来到流星瀑布，正赶上岩浆团和洪水团火拼的热闹场面，等他们撤退后往下走出洞口，就又回到了カナズミ市。

穿过隧道一路赶到缆车站，挡门的没了，现在可以乘缆车上山了，山上岩浆团和洪水团正以斗狗的方式一决高下(晕)，连下山的路都被堵上了。往左上走和岩浆团的首领对话后便发生战斗，胜利后洪水团的首领向主角道谢完毕，两大组织的人和狗便都撤走了。调查左上方岩浆边的装置，得到陨石（いんせき），沿下山的路下山，就到了温泉胜地フエン镇，如果队伍中空一个位置再与温泉前面的老奶奶对话，还会得到一个能孵出小忍兽的蛋。フエン镇的会馆是火系，需要不断地传送才能和馆主战斗，战胜馆主后，得到50号技能机器燃烧殆尽（威力140，配合发动了特性的火系主角使用相当恐怖，但使用后该精灵的特攻也会下降两级，适合决战胜负的关键时刻使用）和火焰徽章，以后在地图上能发动怪力推动大石头。

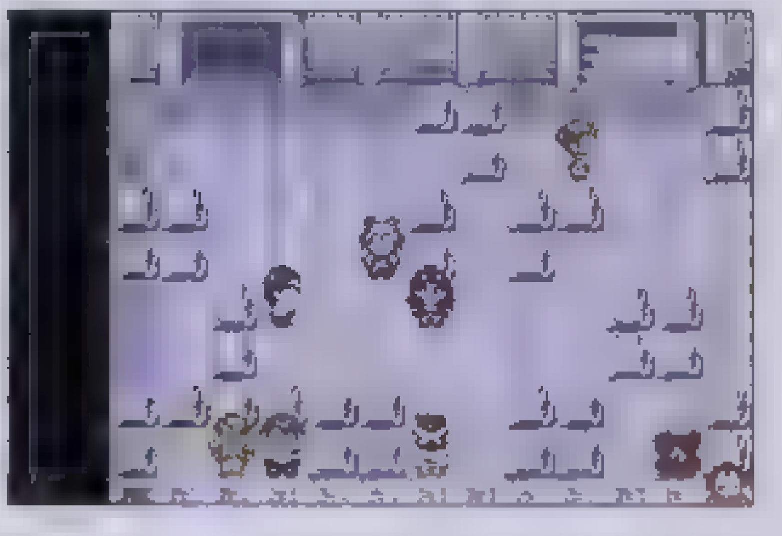
出了会馆后，ミツル从附近房子里出来送给主角一件沙漠披风（ゴーゴーゴーグル），可以去沙漠了。沙漠里有座时有时无的塔，没看到的话去附近的洞或屋子里进出一下，再来沙漠中就能看到了。用加速车冲到沙漠塔的最顶层，会见到两块化石（左边是リリーラ，右边是アノプス），选了其中一块以后，另外一块就和崩塌的沙塔一起消失了。

集齐4颗徽章，就去トウカ市向老爸挑战吧，老爸和他的门徒们使用的都是普通系的精灵，老爸的那只偷懒猩猩非常厉害。战胜老爸后，老爸送给主角平衡徽章和42号技能机器空元气。出了会馆就会被带到ミツル家得到03号秘传机器乘浪，现在给妖怪装备后使用，就可以到水面上尽情游玩了。回家的话，老妈还会给主角让怪物装备上能得到两倍金钱的道具おまもりこばん。

去キンセッ市，发现电系会馆的馆主正在路口张望，对话后从他那得到钥匙（ちかのカギ），去110号水路中间的发电站ニュ　キンセッ，走到最里边把电源按钮踩下后就算完成任务，之后和馆主对话就会得到24号技能机器十万伏特。

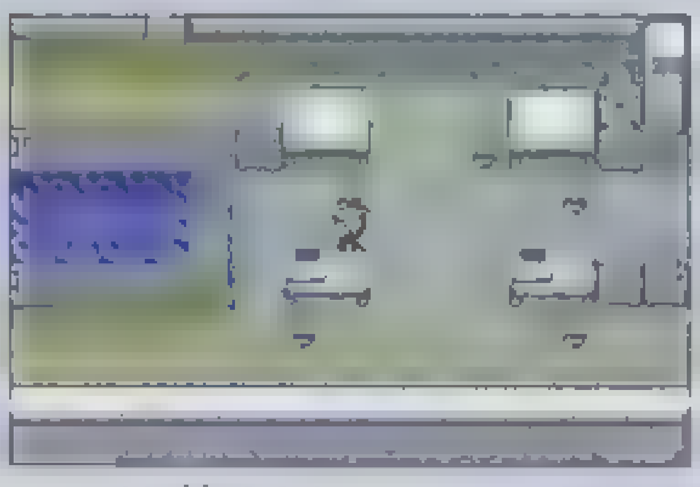
往右走乘浪过河，在河岸上从渔夫处得到了中级钓竿（いいつりざお）。到了119号道路最上方的气象研究所，又发现里面的研究员被洪水团的人劫持了，和洪水团再次开战胜利后，就能从研究所的所长那得到随天气改变外形的有趣精灵天气娃娃。

出了气象站，向右一过桥，ユウキ便骑车从后面追上来挑战，战胜他后，得到2号秘传机飞天，继续往前走，就到了密林环绕的ヒワマキ镇，不过去精灵会馆的过道被什么无形的东西挡住过不去，无奈只好出镇继续往前走，在下一座桥上，会遇到前作BOSSダイゴ，在他那会得到重要道具眼镜（デボンスコープ）。回到ヒワマキ镇会馆挡路的地方使用眼镜，挡路的变色龙便现形了。会馆使用的都是飞空系，打败会馆首领，便取得了40号技能机器燕返和羽毛徽章，有了这个徽章就能使用飞天技能飞回以前到过的城市了。



通过了120、121号路到达了ミナモ市，这里有游戏中惟一的选美馆，选美馆里能得到糖果盒，得到糖果盒后就能去ミナモ市旁边的狩猎场捉精灵了。在百货大楼前，主角再次遇到了ユウキ并与他最后战斗。折回121号路再使用乘浪经过122号水路，就来到充满迷雾的幽灵山上，在山顶，又遇见了洪水团在欺负一对老夫妇，惩罚他们吧！获救的老夫妇作为感激，把岩浆团的徽章（マグマのしるし）送给了主角。

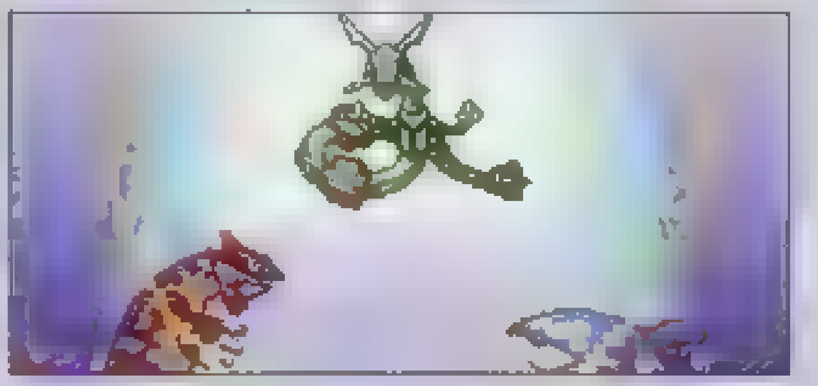
回到フエン镇，在えんとつやま和フエン镇之间的山道上，一阵地震过后，新的山洞出现了！岩浆团在这里层层设卡但挡不住身经百战的主角，来到山洞最里层，终于发现岩浆团首领正准备将沉睡中的古拉顿唤醒，他手中的宝物散发着蓝色光芒　　唤醒古拉顿的好像是发红光啊……晚了，在愤怒的吼声后，古拉顿竟然被蓝玉唤醒了！苏醒的古拉顿对蓝玉产生了强烈的抵抗逃跑了，恼羞成怒的岩浆团长和主角发生了战斗，败后便离开了。



到カナズミ市的码头，会发生潜水艇被洪水团盗走的剧情。赶到ミナモ市右边海滩的上方，就能发现洪水团的基地，不过追到最底部时还是晚了一步——潜水艇已经被洪水团首领开走了。基地里有能一次抓住任何精灵的大师球，仔细找哦。

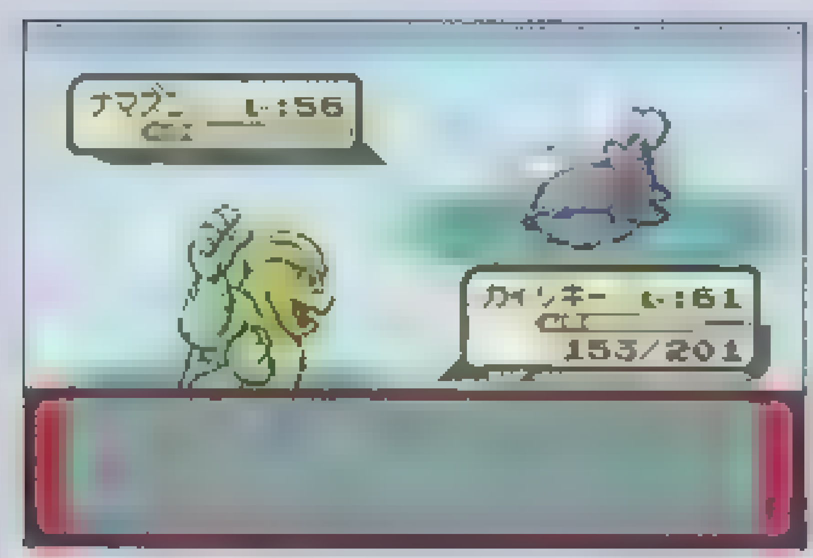
接着穿过127、128号水路游到トクサネ市，トクサネ市有第七个会馆，会馆是超能力系，首领是双胞胎兄妹，而对战方式也当然是二对二了。战胜她们后，得到04号技能机器冥想和超能徽章。紧接着来到トクサネ市右边被岩浆团占领的火箭研究所，在二楼，前作的最终BOSSダイゴ正被岩浆团的团长和一个小喽罗夹击，主角冲上去后，便会与ダイゴ联手进行战斗了！在强强联手的强大威压下，岩浆团的阴谋再次失败。研究所内能拿到太阳石和王者之证（おうじゃのしるし）；回到ダイゴ家，他还会送给主角08号秘传机器潜水，给精灵装备后在海的深蓝色海域处发动，就能潜入海底；而在一个渔民家，还能得到高级钓竿（すごいつりざお）。

到127号、128号水路的深蓝色海域使用潜水技能，一番潜水寻找后，终于在一个山洞里发现了被偷来的潜水艇，在这里上浮后来到一个山洞，在山洞最深处，又遇到了正要唤醒海皇牙的洪水团首领——不出主角所料，海皇牙在一片红光中被唤醒逃跑。打败洪水团的团长后，主角也离开了山洞。



因为海皇牙和古拉顿双双被唤醒，天气出现了下大雨与日光朗照的异常。经过126号水路潜水再浮出水面来到ルネ市，便看到古拉顿与海皇牙正斗得热火朝天。ダイゴ将主角带到觉醒之祠，在这里遇到了原水系馆主，回答完裂空神龙正确的栖息地后（选项3），乘浪穿过126、127、128、130水路，来到了位于キナギ镇右上方向的天空之塔，利用高速自行车到达塔顶见到了裂空神龙并唤醒后回到ルネ市，却看到两只神兽仍在酣战——突然，穿过云层的裂空神龙在一片耀眼的光芒中降临了！在它的吼声中，海皇牙与古拉顿被强迫双双退开，天气也恢复了正常。在水系会馆门前与岩浆团和洪水团的首领对话后他们离开了——注意，震退海皇牙和古拉顿的剧情发生后，就可以去天空之塔捉裂空神龙了！在ルネ市会馆前和原水系馆主对话得到07号秘传机器攀瀑后，最后一个会馆也终于可以挑战了，会馆中的冰面需要把每一格都走到才会出现通向上一层的楼梯，打败会馆新首领后，最后的水滴徽章和03号技能机器也入手，而攀瀑技能也可以使用了。

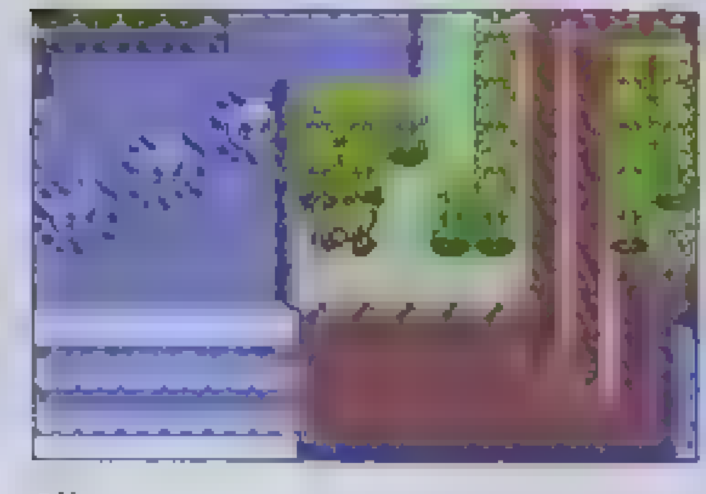
游到128号水路使用攀瀑到达サイユウ市，闯冠军之路前记得带全装备了除潜水外各种秘传技能的精灵。一番周折将要出洞时，又遇到ミツル并发生战斗，虽然他的精灵队伍实力不俗，但他的指挥水平实在是拙劣，因此也很快败掉。



四天王的精灵还是恶系、冰系、幽灵系和龙系，但配招和前作稍有不同，注意属性相克和招式的配置吧。最终BOSS就是原水系馆主ミクリ，他的精灵自然也都是水系，队伍中兼具草、水属性的莲蓬怪和地、水属性的地鲶鱼都很让人头疼；美丽龙虽然是单一的水属性，但物防超高，同等级的一般电系怪兽即使在雨天用攻击力120的闪电也不能秒杀它，实在觉得吃力，就用70级的裂空神龙硬拼吧……

打败最终BOSS后，按照系列规矩，把自己的队伍存入电脑作为纪念，然后就慢慢欣赏结局吧。

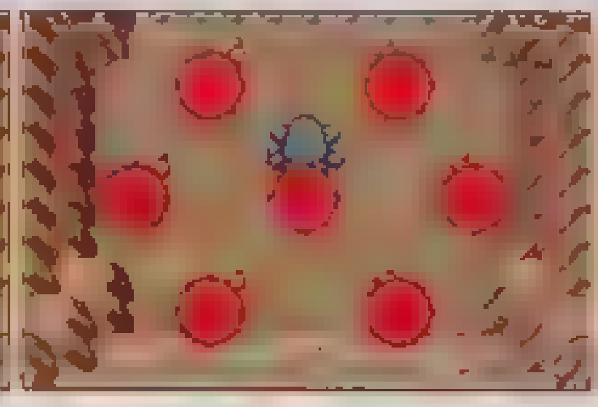
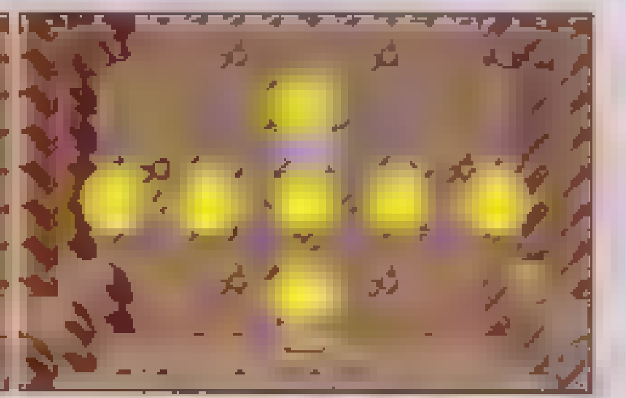
读取记录，二周目开始，和父亲对话会得到去战斗新地带（バトルフロンティア）的船票；看电视新闻后选择红、蓝能决定以后遇到的水都守护神是拉迪亚斯还是拉迪奥斯，以后在地图上就能随机遇到，但兄妹俩逃跑本领相当高，如果没有强制禁止它们逃跑的技能和特性，用大师球搞定也不算浪费。此时去狩猎场，会发现右上方也有了新的狩猎地点，那里可以抓到熊宝宝、咩力羊、壶壶龟等众多《金·银》版的精灵。回到ハジツゲ镇山下得到28号技能机器的房屋里，会发现屋子深处的洞也已经凿开了，洞里有百变怪可抓，还能找到在沙漠中随沙塔一起消失的另一块化石。



从任一港口出发下船后再登船，便能去新地带了，在战斗斗技场右边下行至瀑布前，用喷水壶去浇挡路的怪树，胡说树就会现形，下瀑布后一直向左游上岸，会来到图图犬的山洞，里面有抓不尽的图图犬，在战斗工厂左边一座房子里还能用向尾猫（エネコ）交换到喵喵。

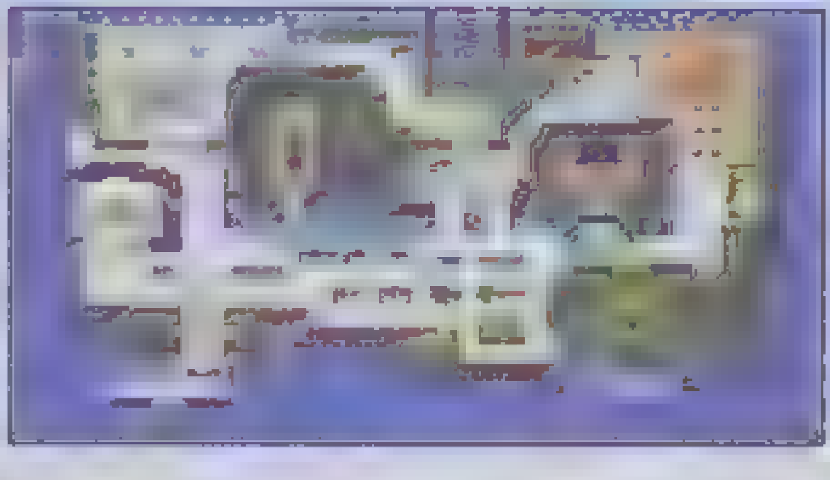
去气象研究所和所长对话，得知某条道路阳光猛烈或某条水路大雨倾盆，去阳光猛烈的道路可以发现有新的山洞，最深处会遇到古拉顿，收服它！而大雨倾盆的水路上，也会出现新的深蓝色潜水点，潜下去进入海底洞窟再浮上来进入隐藏洞穴，最深处便能收服到海皇牙。

在134号水路，从一处被激流包围的潜水点潜入，走到最深处在一段奇怪的代码前上浮，进入洞窟最深处浮出在正上方靠右一格使用挖洞的招式，墙壁上会出现一个洞，将100号巨鲸王放队首，179号地图鱼（124号水路潜水后的水草里捉到）放队尾，调查最上方石板的中间，之后发生事件，世界中那些为6块石头所环围的三神柱所在洞窟的封印被解除了！193号岩雷吉的洞窟在沙漠下方，进入后先调查墙壁上的字，然后左走两格、下走两格，再使用岩碎技能后，上方洞穴就打开了；194号冰雷吉洞窟在105号水路，进入调查墙壁中间文字，再从调查起始位置绕洞窟转一圈（逆顺皆可），上方的洞打开，可以捕捉冰雷吉了；195号钢雷吉的洞窟在120号路上，进入后同样先要调查墙壁中间文字，之后在洞中央使用闪光招式，上方的洞打开，进去可以捕捉到钢雷吉。

当自己有已经拥有一支强大的高等级队伍后，就可以尝试挑战前作的最终BOSS ダイゴ了，去114号路山洞里，运用乘浪和攀瀑登上流星瀑布并不断深入，在洞上层最深处就可看到他，他的队伍没变，但级别都在70级以上——向强者挑战吧！当方元图鉴即前200号精灵图鉴全部完成后，回到ミツロ镇博士那里，就可以从《金·银》版主角火球鼠、小锯鳄和菊草叶中选择其一了。

二周目战斗新地带介绍及研究



战斗新地带(Battle Frontier)，即バトルフロンティア，是《绿宝石》里最吸引人的地方。全新的外貌、全新的挑战方式、全新的地点，每个战斗场馆各有各的特色，给人以截然不同的全新感觉，一旦玩上就不能自拔！除了战斗塔，还新增了工厂、拱顶、金字塔、蛇形道场、斗技场和宫殿6处设施，下面就来讲述战斗新地带的游戏规则和获胜技巧。

七大战斗设施解析

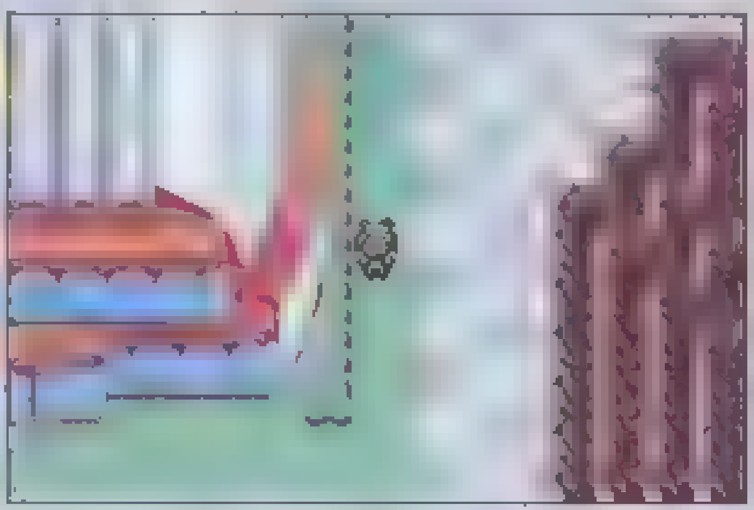
战斗工厂（バトルファクトリー）

战斗规则：一对一，不能自带精灵，可以随机选择三只。每挑战完一个人以后，可以从对手的精灵中替换自己队伍里的精灵，并可以补血。

K字徽章获得方法：1.银色徽章：连续挑战21场即可获得。打完7个训练员后会回到入口处，并且自动记录，之后服务小姐会问你是否继续挑战，想拿徽章的话就选择第一项“是”，继续挑战。总计打败21个训练员（即回到入口处三次）就能获得银色徽章。BOSS所带精灵是随机三只，但都很强悍，要稳扎稳打。2.金色徽章：连续打败42个训练员得到，而BOSS的精灵也更强了。

精灵选择：推荐三只属性不同的，因为不管是BOSS还是普通训练员，带的精灵的属性总是不同；也不推荐随时替换成别人的精灵，因为对方的不一定就比你的强。当然，遇到自己喜欢的或者强大的也可以稍加替换，这样还能弥补了属性上的不足。个人认为选择的精灵最好是纯属性，两种属性的话被克到的几率大不说，而且会出现被4倍克，精灵最好都携带道具，如剩饭。

战斗拱顶（バトルドーム）



战斗规则：自带三只精灵参赛，使用时只能选出三只中的两只，每打完一个训练员可以补血。

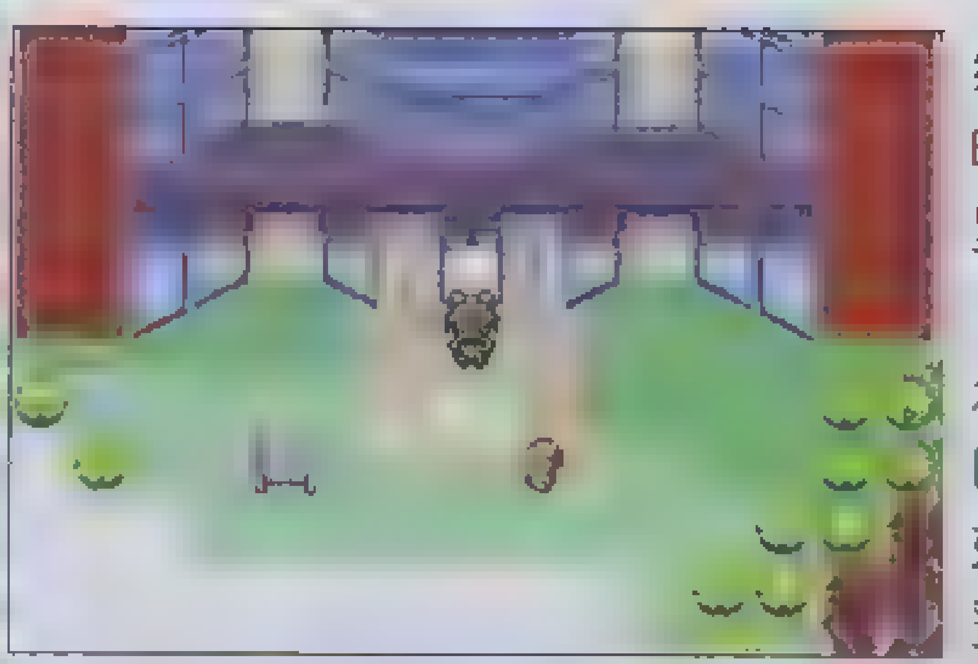
T字徽章获得方法：1.银色徽章：连续挑战20场即可获得，每打4场就要回到入口，选择第一项“是”就继续挑战。BOSS也是从自己的三只精灵中选两只战斗，BOSS队伍是固定的：巨沼怪、血翼飞龙和喷火龙，每只都有强悍技能，若属性不幸被克，被秒杀的机会非常大。2.金色徽章：连续挑战40场即可获得，BOSS的精灵有所变化，分别是巨沼怪、拉迪亚斯和重钢蟹，能力普遍比上一次要强很多。

精灵选择：由于BOSS队伍是固定的，所以可以专选克制对手的精灵，对付BOSS时，辅助技能少用点好，除非有十全的把握，不然会死得很惨……这一点似乎不合逻辑，但事实就是这样让人出乎意料。BOSS的精灵一般上场后直接就打，用辅助技的几率比一般人要小很多。

战斗塔（バトルタワー）

战斗规则：有一对一和二对二两种，精灵可自带，不同的地方分别可以带2只、3只、4只。每打完一个训练员可以回复HP。

A字徽章获得方法：1.银色徽章：连续挑战35场后即可获得，打败7个训练员（二对二要打败14个训练员）会回到入口，选择“是”就继续战斗。BOSS的队伍是胡地、炎帝和卡比兽（会腹鼓）。2.金色徽章：连



续挑战70场后即可获得。这次BOSS的队伍更强了，分别是雷皇、卡比兽和拉迪奥斯。

精灵选择：由于BOSS队伍是固定的，所以可以专选克制的精灵。和一般训练员战斗时，如果被克就马上更换，不要犹豫。

这次战斗将是一场持久战。敌人的精灵都很狡猾，我方属性被克是很常见的事，所以适当的辅助技能不可少。普通训练员有40%的几率上来就使用辅助技能，而BOSS有80%以上的可能直接使用攻击技能。值得一提的是卡比兽，千万不要让它有机会使用腹太鼓，催眠＋混乱是不错的选择（前提是速度比它快），不然全队被秒杀的几率至少6成以上。虽然每场战斗结束后都可以补血，但还是不要大意。如果你的精灵强度系数50，那对手也是50，千万不要把敌人看扁了……

战斗金字塔（バトルピラミッド）

战斗规则：一对一，己方可使用三只精灵，敌方只可使用一只。精灵以及人身上不准携带道具，不准有闪光技能。中途不能补血，精灵全部死掉自动回到入口。

B字徽章获得方法：1.银色徽章：连续走21层即可获得，每走7层就会到达顶层，然后会自动跳回一楼，选“是”继续战斗，再次进入迷宫。往返三次后，会遇到BOSS，他的三只精灵分别是岩雷吉、冰雷吉和钢雷吉（汗，越来越BT了）。2.金色徽章：连续走70层后即可得到。BOSS带的精灵分别是急冻鸟、闪电鸟和火焰鸟，打这三神鸟时，先辅助，然后用克制的招数猛打。消耗型战术的效果不明显，恐怕对方还没死你就回到入口了。

精灵选择：首先敏捷力一定要高，有可能的话带有“逃足”特性的精灵。其次，由于BOSS的精灵是固定的，所以根据属性克制来选择精灵。

这是最艰难的挑战旅程，每层都是全黑的，视野相当于在漆黑的洞里不用闪光那么大；每战胜一个野生精灵或者训练员，视野就才变开阔一点。每一层都是完全是随机构成、难度极大的“不可思议”迷宫，只有走到传送点时才会到下一层，（传送点很小很小……）非常容易走回头路。自己不能带道具，只能在迷宫中摸黑捡。但凡遇到野生精灵，大多是克制你的精灵属性，而且基本上所有野生的精灵都会使用让你中毒、麻痹的辅助型技能。战斗时很少有精灵能跑得掉，精灵的级别在这里毫无意义，因为这里逃跑的成功率是远低于在正常的游戏环境下，倒有极大的可能是在你逃跑失败时，被对方用技能麻痹、下毒了，除非有逃足特性或者精灵的敏捷力极高（就算是也不敢肯定100%跑得掉），不然就拼了吧。如果你的属性被克（很常见），就更别谈逃跑了，野生的精灵不仅会让你中异常状态，还会用本系的强力绝招（如10万伏特，打雷，急冻光线等）来秒杀你的精灵。一般打到BOSS时，精灵都已奄奄一息，除非有足够的药（在迷宫里拾到）。所以，这个“金字塔”是绝对配得起“最难的战斗旅程”称号的。另外，当你发现前方或者附近有物品时，最好不要轻举妄动，因为有70%的几率会遇到训练员……

战斗宫殿（バトルパレス）

战斗规则：一对一（左边）和二对二（右边），敌我都自带三只精灵，精灵可以自由装备道具，每打败一个训练员可以补血。

S字徽章获得方法：1.银色徽章：连续打败21个训练员即可获得。每7个训练员一场，总计三场，每打完一个训练员可补满血。BOSS的队伍固定不改变的，是大爪蝠、偷懒猩猩和乘龙。2.金色徽章：连续打败42个训练员即可获得，BOSS的队伍有所变动，为风速狗、偷懒猩猩和水君。

精灵选择：克制BOSS精灵的属性就可以，但必须双攻高，双攻任意一攻加上高速度也行。第一次打BOSS时推荐带电气系和格斗系（也可以换成种族值高的普通系），至于剩下的一只精灵，随便一个什么系都可以，只要不跟前两只重复。第二次打BOSS时，带上水系、电系、和除鬼系外任意一系。

与其他战斗塔最大的不同点就在于，战斗宫殿中不能控制精灵使用的技能，你能做的就只有替换精灵而已。不推荐给精灵配上辅助技能，因为控制你精灵技能的老头经常会认准一个技能疯狂使用，万一睡觉这种技能正好被他盯上，那这场战斗里那只精灵就算是废了，可能的话，精灵的招数都换为攻击技能吧。

战斗斗技场（バトルアリーナ）

战斗规则：一对一，敌我双方均可带三只精灵。当一只死后另一只就补上，死前不能替换精灵，道具可以自由装备。三回合内如果任意一方的一只精灵死掉，就判定另外一方胜利。3回合内仍未分出胜负，则从其他方面比出高下进行淘汰。

G字徽章获得方法：1、银色徽章：连续打败27个训练员后即可获得，每打完一个训练员可以补满血。BOSS的队伍固定，分别是赫拉克罗斯、月精灵和鬼蝉。2.金色徽章：连续打败56个训练员后即可获得。BOSS的队伍换成了月精灵、耿鬼和蘑菇斗士。

精灵选择：无视级别是最大的好处，但也完全要靠战术来决定胜负。第一次挑战可以采取秒杀战术，即是使用克制BOSS精灵属性的招数。火系或岩系是绝对不能少的，不然根本动不了鬼蝉；除此以外，超能系也要带上，打金徽章时对付耿鬼和斗笠菇比较方便。拿银色徽章时，格斗系也不能缺少。精灵最好有飞天、遁地（挖洞）、下海（潜水）等招，可以用来拖延回合数，保护和催眠也是不错的选择。

回合限制是这里的特色。如果你和对手都在强攻，那么在比赛中不会作出什么评定，战斗会在一方HP耗尽中结束；但是，如果在战斗中加入辅助技能，那么即使你的攻击对对方起不了多大作用，你依旧可能获胜。在三回合后对方没死、自己也没死时，电脑会随机应变地判定胜负，如谁打中对方的次数多等；还有其他特殊判定方法，比如对方两回合影分身，而你两回合都没打中，第三回合你却使用了“心眼”或“锁定”，电脑便会判定对方输，所以打不过就别硬拼，在这里起重要作用的是战术。

战斗蛇道（バトルチューブ）

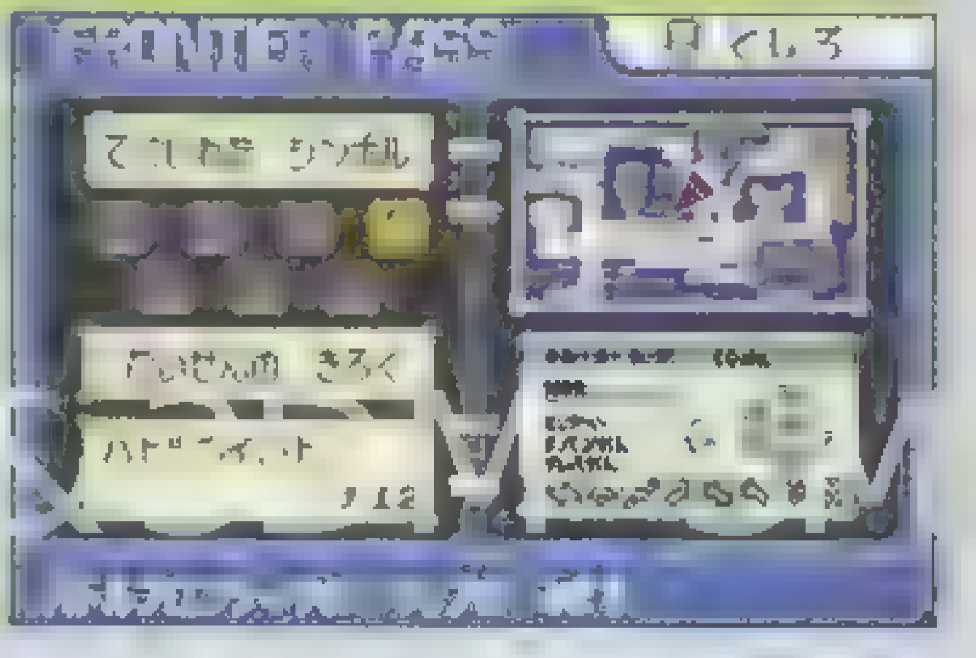
战斗规则：一对一，自带三只精灵，装备可自带，但不能使用道具。中途若整个队伍全部牺牲则自动回到入口处按挑战失败计算。敌人以及BOSS同样也使用三只精灵，进入一间房子后则不能后退。

L字徽章获得方法：1.银色徽章：走过28间房子后，会遇到BOSS，她的队伍同样是固定的：哈奇蛇、美丽龙和壶壶龟。2.金色徽章：走过140间房子后，再次碰到BOSS，这次她的队伍更换成了哈奇蛇、大钢蛇和暴鲤龙。

精灵选择：拿银色徽章时推荐超能、电（草）、水系，全部克制BOSS，而平时只有1/3的几率会遇到训练员。还有就是精灵的敏捷度最好偏高，不然平时逃跑不容易。

这是最轻松就能通过的一座战斗场馆，因为是有选择性的，每次都会有三个大门，选择进入哪一个后会有不同的情况：如一个服务小姐和一个训练员（打败训练员后可以补满血）、一个训练员和一只精灵（精灵会把你第一只精灵随机搞成一种异常状态）等多种可能。BOSS的精灵似乎都偏重于双防、单防，攻击强的不多，

▶战斗新地带的通行证，也作为战斗新地带导航仪来使用，左上方的七个位置为放置七枚金色徽章用。左下方的112表示现有的BP点数，而右上方就是战斗新地带的整个地图，右下方则是训练师卡片，当拥有14个徽章时（包括金色和银色），卡片上就会多一颗星。



如果技能不克制它们的话，也许会变成一场辛苦的持久战。

BP 交换一览

在战斗新地带，当BP值攒够一定数量时，就能兑换技能、道具和饰品了。

战斗塔左下方的房子

▲这里用BP点数兑换道具和家具（主要是玩偶）。

左上方的小姐处可以换到爱心画报（16BP）、爱心垫子（32BP）、红唇娃玩偶（32BP），还有波克比玩偶（48BP）、喵喵玩偶（48BP）、皮皮玩偶（48BP）、百变怪玩偶（48BP）、火球鼠玩偶（80BP）、菊草叶玩偶（80BP）、小锯鳄玩偶（80BP）。

左下方的小姐处可以换到乘龙玩偶（128BP）、卡比兽玩偶（128BP）、妙蛙花玩偶（256BP）、喷火龙玩偶（256BP）、水箭龟玩偶（256BP）。

右上方的小姐处可以换到剩饭（48BP）、白色药草（48BP）、先制之爪（48BP）、精神药草（48BP）、聪明粉（64BP）、专爱头巾（64BP）、王者之冠（64BP）、焦点头巾（64BP）、范围镜片（64BP）。

右下方的小姐处可以换到6种提升能力的药（9800元可以在商店买到），均为1BP。

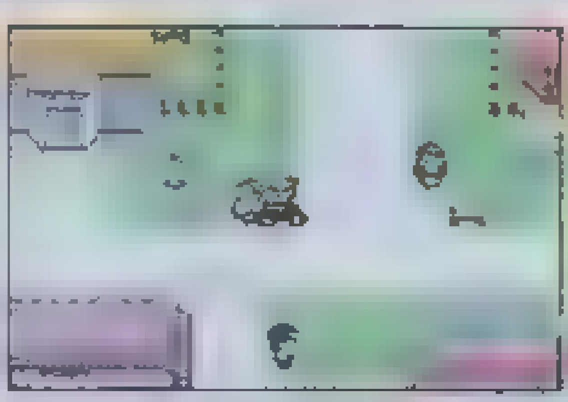
战斗拱顶左边房子里

左边可以换到：生蛋（16BP）、地球摔（24BP）、食梦（24BP）、百万拳（24BP）、百万踢（48BP）、压制（48BP）、岩崩（48BP）、电磁波（48BP）、反击（48BP）、剑舞（48BP）。

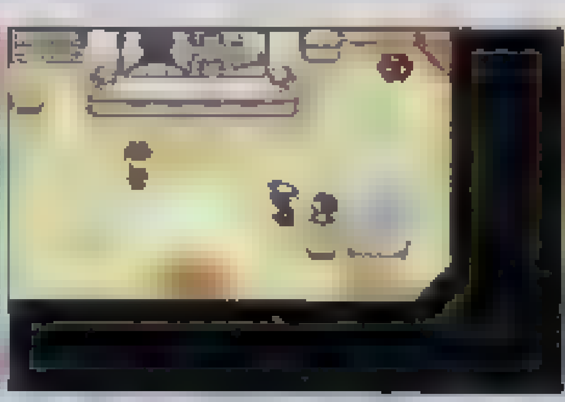
▲在两位老奶奶处用BP可以换到技能。

右边可以换到：变圆（16BP）、打鼾（24BP）、撒泥（24BP）、流星（24BP）、冷冻风（24BP）、忍耐（48BP）、自我暗示（48BP）、三拳术（各48BP）。

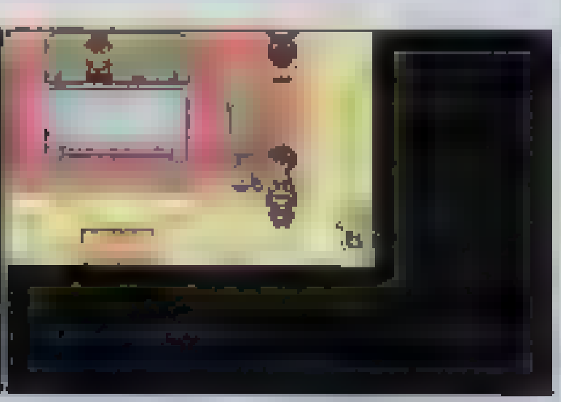
除了战斗新地带用BP换得技能，其他地方还有定点教学技能学到，如图：



▲キンセツ市电系会馆门前胖子处学到滚动（ころがる）。



▲シダケ镇PC屋里小孩处学到连续切（れんぞくぎり）。



▲カイナ市口袋俱乐部里一男子处学到虚张声势（いばる）。

▲トクサネ市浅滩一格斗家处学到爆裂拳（ばくれつパンチ）。

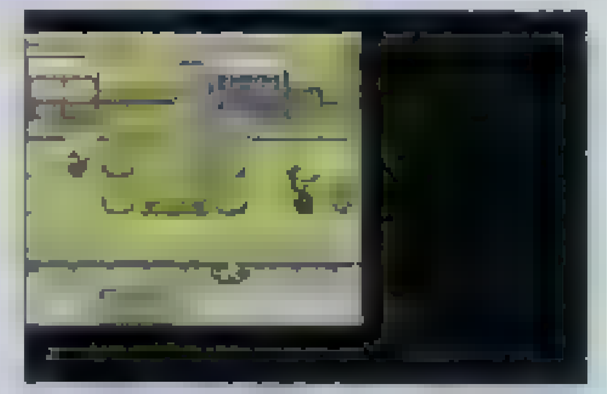
▲ヒワマキ镇民居一老爷爷处可学到梦话（ねごと）。

▲ルネ市PC屋一MM处学到舍身一击（すてみタックル）。

▲キナギ镇PC屋一男子处学到大爆炸（だいばくはつ）。

▲ミナモ市百货大楼顶一女子处可学到替身（みがわり）。

▲ハジツゲ镇商店里一女子处学到摇手指（ゆびをふる）。



▲エン镇一房子里小孩处学到模仿（ものまね）。

选美大赛攻略

选美比赛是《宝石》版新增的一个怪兽竞技系统，也是游戏的奋斗目标之一，虽然《绿宝石》的赛场大多被战斗帐篷取代，只在ミナモ市留有一座，但选美大赛依然如火如荼。比赛规则看似简单，但缺乏合理的招式搭配和有针对性的精灵属性培养，是根本不可能得到最终的胜利的，下面我们就围绕规则来讲述如何取得选美比赛的胜利。

比赛规则和形式

选美大赛是4个训练师各用一个怪兽进行比赛，比赛分两部分，第一部分是会场观众的投票；第二部分是使用各种技能，看你能否吸引裁判员和现场观众的注意力，最后通过两部分的总分来确定名次。选美比赛分5个类别，分别是帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）和强壮（たくましさ）。比赛级别分为正常级、超级、特级和大师级，在低级比赛中获胜才能进入更高一级。当通过4个级别比赛并在决赛中取得了高魅力（超过13个评价），画师就会为你的精灵画像，之后画会被挂在ミナモ市美术馆内，如果5个类别的比赛都获得了画像，美术馆馆长就会给你一个雕塑作为纪念，同时训练卡上会增加一颗星。

赛前的准备

性格：性格不仅对培养PM的战斗能力有很大作用，在选美大赛上对PM的魅力也有很大影响，因而在赛前应选择符合比赛类别的性格的PM来参赛，才能保证在比赛中得到更好的成绩，具体性格和影响的魅力类别见下表：

孤独（さみしがり）	↑	↓	—	—	—
固执（いじっぱり）	↑	—	↓	—	—
淘气（やんちゃ）	↑	—	—	↓	—
勇敢（ゆうかん）	↑	—	—	—	↓
大胆（ずぶとい）	↓	↑	—	—	—
顽皮（わんぱく）	—	↑	↓	—	—
懒散（のうてんき）	—	↑	—	↓	—
悠闲（のんき）	—	↑	—	—	↓
谦虚（ひかえめ）	↓	—	↑	—	—
温和（おっとり）	—	↓	↑	—	—
莽撞（うっかりや）	—	—	↑	↓	—
冷静（れいせい）	—	—	↑	—	↓
沉着（おだやか）	↓	—	—	↑	—
听话（おとなしい）	—	↓	—	↑	—
慎重（しんちょう）	—	—	↓	↑	—
狂妄（なまいき）	—	—		↑	↓
胆小（おくびょう）	↓	—	—	—	↑
急躁（せっかち）	—	↓	—	—	↑
开朗（ようき）	—	—	—	—	↑
天真（むじゃき）	—	—	—		↑

▲表中↑表示性格修正使得魅力提升，↓示性格修正使得魅力下降，—表示不受影响。驯良（すなお）、害羞（てれや）、认真（まじめ）、努力（がんばりや）和狡诈（きまぐれ）性格对魅力没有任何修正。

配招：选美大赛和PM的等级无关，但和PM的配招却大有关系，这影响到PM比赛时的魅力，因而赛前必须作好准备，具体将在下文第二部分比赛的内容中作介绍。

道具：游戏中有5种道具分别会影响5个类别比赛PM的魅力，如果能够得到的话自然要给PM装备，这样就能在比赛中得到额外的分数，道具如下：

[illegible]	[illegible]	[illegible]
红围巾（あかいバンダナ）	100	选美比赛中帅气度提升。
蓝围巾（あおいバンダナ）	100	选美比赛中美丽度提升。
粉围巾（ピンクのバンダナ）	100	选美比赛中可爱度提升。
绿围巾（みどりのバンダナ）	100	选美比赛中聪明度提升。

魅力数值：这将直接影响第一轮比赛的得分，极为重要，因而一定要选该项数值高的，具体方法见下文关于第一部分比赛的介绍。

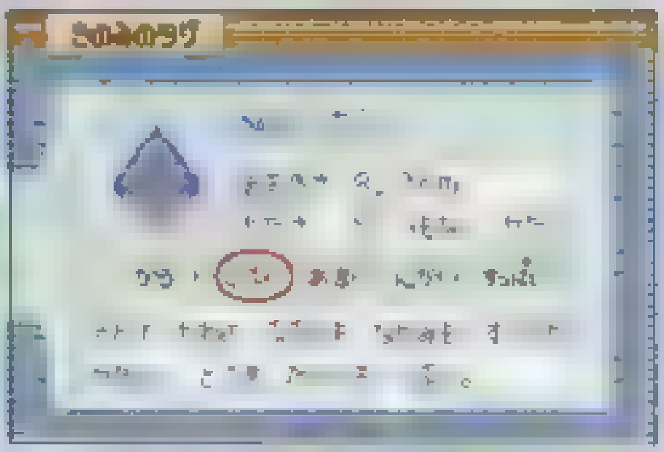
第一部分 会场观众投票

第一部分的现场观众投票，实际上就是比试你的PM对应参加的比赛类型的那项数值，例如你参加的是美丽类别的比赛，所依照的就是你的PM的美丽度，因而为了在第一轮中提高成绩，就必须提高PM的那项数值，其方法就是吃果实做成的糖块。首先到ミナモ市选美会场向一个女孩要怪兽盒，之后就能在选美会场外间的果实混合机前做糖块了。

一、果实资料

果实作为糖块的原料，其质量直接影响到做出糖块的效果和等级，因而只有选好了果实才能有针对性地做出合适的糖块，因为单个PM的饱食度是有限的，所能吃的糖块也是有限的，糖块等级越高，PM单项的数值增加自然也越高，具体果实的选择和得到方式见下表：

▲果实名人的家。



▲果实图鉴。

编号和名字	作出糖块效果（至少增加数，255点为满）	食满度（最多增加数，255点为饱）	得到方法
01 クラボのみ	11点帅气度	23点	103、104号路；和ミナモ市一绅士对话随机得到，和花店内一女子对话随机得到。
02 カゴのみ	12点美丽度	23点	116、121号路；音波兔、爆音怪、圈圈兔携带；和ミナモ市一绅士对话随机得到；和花店内一女子对话随机得到。
03 モモンのみ	11点可爱度	23点	102、104、112、120号路，土狼犬携带；和ミナモ市一绅士对话随机得到，和花店内一女子对话随机得到。
04 チーゴのみ	12点聪明度	23点	112、121号路 六尾 沙漠骆驼携带 和ミナモ市一绅士对话随机得到 和花店内一女子对话随机得到。
05 ナナシのみ	11点强壮度	23点	120、121号路；和ミナモ市一绅士对话随机得到；和花店内一女子对话随机得到。
06 ヒメリのみ	23点帅气度	20点	103、104、119号路，向尾猫携带，和ミナモ市一绅士对话随机得到 和花店内一女子对话随机得到。
07 オレンのみ	13点美丽度	20点	102、104、111号路；皮卡丘、蛇纹熊携带；和ミナモ市一绅士对话随机得到；和花店内一女子对话随机得到。
08 キーのみ	11点可爱度	20点	114、121号路；变色龙、双面鹿携带；和ミナモ市一绅士对话随机得到，和花店内一女子对话随机得到。
09 ラムのみ	12点聪明度	20点	壶壶龟携带，和ミナモ市一绅士对话随机得到。
10 オボンのみ	11点强壮度	20点	118、119号路；蛇纹熊携带；和ミナモ市一绅士对话随机得到。
11 フィラのみ	24点帅气度	23点	和ルネ市一女子对话随机得到 主角D个位数为0或5时从120号路一少女处得到。
12 ウイのみ	26点美丽度	23点	主角ID个位数为1或6时从120号路一少女处得到。
13 マゴのみ	22点可爱度	23点	主角ID个位数为2或7时从120号路一少女处得到。
14 バンジのみ	24点聪明度	23点	主角ID个位数为3或8时从120号路一少女处得到。
15 イアのみ	24点强壮度	23点	和ルネ市一女子对话随机得到 主角ID个位数为4或9时从120号路一少女处得到。
16 ズリのみ	12点帅气度与13点美丽度	20点	111、120号路；和111号道路一女子对话得到，和114号道路一青年对话随机得到。
17 ブリーのみ	11点美丽度与11点可爱度	20点	114号路；和114号道路一青年对话随机得到。
18 ナナのみ	10点可爱度与11点聪明度	20点	110、120、121号路；和114号道路一青年对话随机得到。
19 セシナのみ	12点聪明度与12点强壮度	20点	117、120号路 和114号道路一青年对话随机得到。
20 ハイルのみ	11点帅气度与11点强壮度	20点	116 120号路 和114号道路一青年对话随机得到。
21 ザロクのみ	23点帅气度与10点聪明度	20点	119 123号路，和ルネ市一女子对话随机得到 和果实名人对话随机得到。
22 ネコブのみ	25点美丽度与10点强壮度	20点	115号路 和ルネ市一女子对话随机得到，和果实名人对话随机得到。
23 タポルのみ	10点帅气度与21点可爱度	20点	123号路 和ルネ市一女子对话随机得到 和果实名人对话随机得到。
24 ロメのみ	11点美丽度与23点聪明度	20点	119号路 和ルネ市一女子对话随机得到 和果实名人对话随机得到。
25 ウブのみ	9点可爱度与23点强壮度	20点	123号路 和ルネ市一女子对话随机得到 和果实名人对话随机得到。
26 マトマのみ	24点帅气度与12点美丽度	25点	和ルネ市一女子对话随机得到，和果实名人对话随机得到。
27 モコシのみ	26点美丽度与11点可爱度	25点	和ルネ市一女子对话随机得到，和果实名人对话随机得到。
28 ゴスのみ	22点可爱度与11点聪明度	25点	和ルネ市一女子对话随机得到，和果实名人对话随机得到。
29 ラブタのみ	24点聪明度与11点强壮度	25点	和ルネ市一女子对话随机得到 和果实名人对话随机得到。
30 ノメルのみ	11点帅气度与24点强壮度	25点	和果实名人对话随机得到。
31 ノワキのみ	50点帅气度与13点美丽度	45点	和果实名人的夫人对话，输入"すごい しょうり"。
32 シーヤのみ	55点美丽度与12点可爱度	45点	和果实名人的夫人对话 "チャレンジ コンテスト"。
33 カイスのみ	45点可爱度与11点聪明度	45点	和果实名人的夫人对话，输入"すごすぎ ラティアス"，前提是要有拉迪亚斯的图鉴。
34 ドリのみ	50点聪明度与11点强壮度	45点	和果实名人的夫人对话，输入"かっこいい ラティオス" 前提是要有拉迪奥斯的图鉴。
35 ベリブのみ	12点帅气度与50点强壮度	45点	和果实名人的夫人对话，输入"モーレツ ハッスル" 这两句都是流行语。（详见表格注解。）
36 ヂイラのみ	60点帅气度与42点可爱度	50点	幻岛
37 リュカのみ	68点美丽度与49点聪明度	50点	—
38 カムラのみ	55点可爱度与48点强壮度	50点	—
39 ヤタピのみ	48点帅气度与61点聪明度	50点	—
40 ズアのみ	53点美丽度与61点强壮度	50点	—
41 サンのみ	11点帅气度	25点	战斗新地带获得全部银色徽章后，从墨镜男处得到。
42 スターのみ	13点美丽度	25点	战斗新地带获得全部金色徽章后，从墨镜男处得到。
43 ナゾのみ	11点帅气度	30点	—

▲上表中所有和NPC对话得到的果实，每天只能得到一次。进入キンセツ市，和PC中心的老伯伯说话，当主角ID个位数是0、1时，他会唱歌给主角听。（唱得很难听。^_^）这就是所谓的"流行语"。

二、糖块制作方法

有了果实原料，还要有较好的混合技术才能做出好的糖块。糖块的等级取决于混合机的最高转速，因而推荐在有3个NPC的混合机前制作，因为NPC的水平通常较高。

混合机是一个带指针的转盘，当指针指向自己时按下A键，如果按得较准确得到的是单层圆，极准确得到的是多层圆，这两个都能提高转速；如果按错了只能得到叉，会大幅降低转速，因此遵循的原则是宁可不按也不要按错。

第二部分 魅力展示

魅力展示比赛分5轮，合理适时地使用技能才能在该项比赛中获胜，同时也要注意观众和裁判的反应。

一、技能及效果

魅力：发出技能后得到的基本分数，是每个技能都具有的，魅力越高，在比赛中成绩自然就越好，但魅力只是一项技能的基本数值，并不是评判技能的惟一标准，有的技能魅力是根据比赛情况决定的。(如冲浪术是根据前一只PM魅力好坏决定，而求雨则根据现场观众兴奋度决定。)

威吓力：并非所有技能都具有，但具有威吓力的技能往往能通过降低对手的得分来达到提升自己名次的效果，因而威吓力在比赛中也占有着相当的地位。

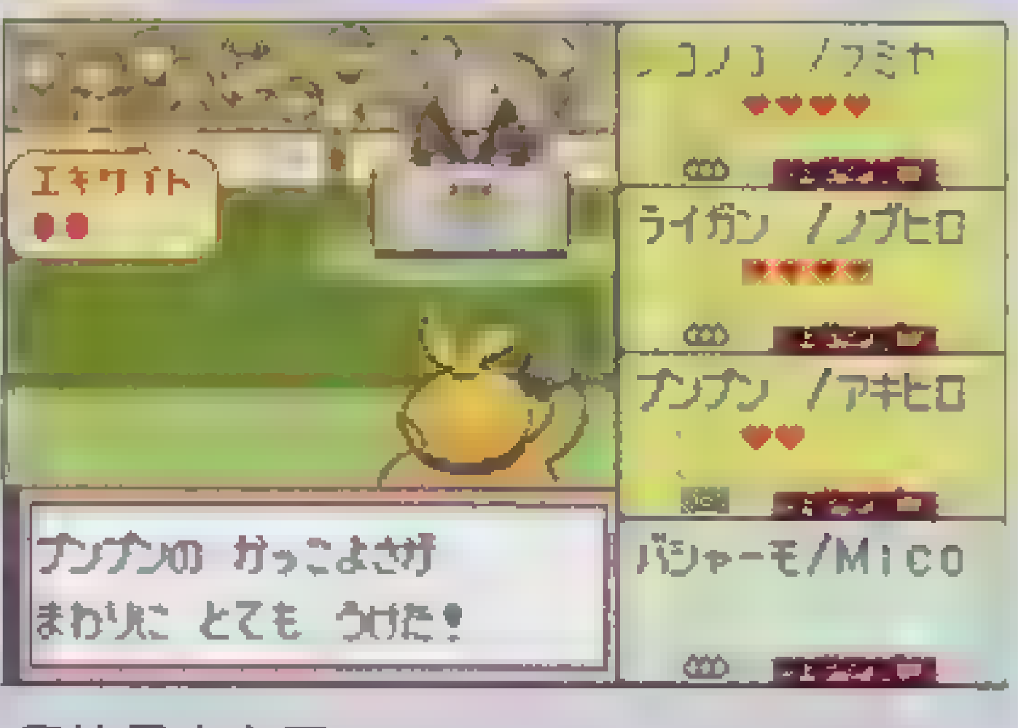
特殊效果：大多数技能都有特殊效果，而种类繁多的效果如果能在比赛中充分利用，就能达到意想不到的收益，特殊效果好的技能往往比魅力或威吓力强的技能更具实用性，因而特效是选择和搭配技能的重要标准，技能的特效主要有以下几种：1.威吓防御，防止自己以后的精灵威吓的影响，有的是防御一次，有的是防御当回合，代表技能为反射；2.吸引裁判，使用后PM左侧会多一颗星，可以连续使用，之后每次使用其他技能，魅力会在原有的基础上加上星的颗数，代表技能为龙舞；3.转移裁判注意，打消其他PM的吸引效果，代表技能为白雾；4.下一回合暂停行动，通常这类技能的魅力威吓力较高，因而用特效来弱化，代表技能是破坏光线；5.结束行动，使用后自己以后无法发出有魅力的招式，这类招式魅力极强，适合放在最后使用，代表技能为同旅；6.紧张，使用后一定几率使该轮在自己以后出招的PM紧张，无法再发出技能，代表技能为颓废；7.扰乱顺序，使用后改变下回合顺序，按技能不同有的随机有的特定，代表技能为混乱光。

二、魅力组合

选美比赛看似和普通对战毫无关系，其实也像普通对战一样有着招式的组合（Combo），特定的一些招式组合起来能得到额外的分数，而这样的组合又通常和对战相一致，即对战中常用的组合在比赛中也能成为魅力组合，像催眠＋食梦这种常用的配招，虽然实用性一般，但却形影不离，选美中也是不错的魅力组合；还有求雨＋水压，选美比赛中组合也是魅力惊人。像这样的魅力组合还有很多，如潜水＋冲浪、忍耐＋回升击等，善于摸索的话游戏中常有的配招很多都能组成魅力组合，使精灵在比赛中大大提高成绩。

三、观众兴奋度

在比赛中使用与比赛类别相同的技能就可以提高观众的兴奋度并得到额外的一分，观众兴奋度满值为5点，如果该次使用技能后刚好使观众兴奋度达到顶点，将会再得到6分的奖励，同时观众兴奋度归零。谁得到这6分便能大大提高成绩，在不同类别的比赛中，影响观众兴奋度的招式类别也各不相同，具体见右上表：



帅气	↑	—	↓	↓	—
美丽	—	↑	—	↓	↓
可爱	↓	—	↑	—	↓
聪明	↓	↓	—	↑	—
强壮	—	↓	↓	—	↑

▲其中↑表示观众兴奋度上升1，↓表示观众兴奋度下降1，—表示观众兴奋度不变。

四、配招原则

魅力类别：通常应保留两招对应比赛类别，以确保交替应用能在每一轮提高观众的兴奋度；剩下两招推荐使用一招是不影响观众兴奋度的类别，另一招是降低观众兴奋度的类别，这样能够在需要的时候控制观众的兴奋度。

招式效果：保留不同效果的招式是很有必要的，其中以威吓防御和改变顺序两种尤为重要，这两种分别控制了对方的威吓和下一轮比赛的顺序，像大字爆之类在最后一轮孤注一掷的招式也值得考虑。

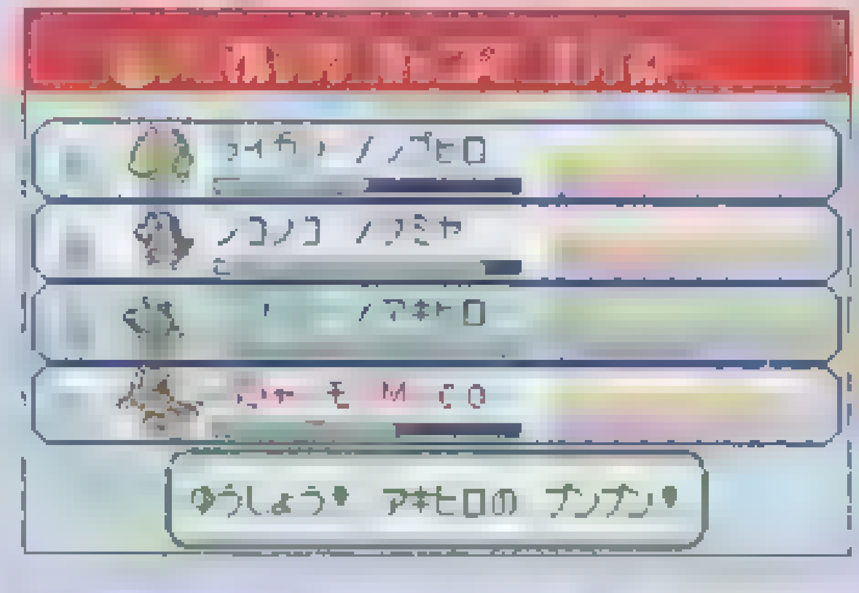
魅力组合：通常至少保留一对，在比赛中至少有机会使用一次。

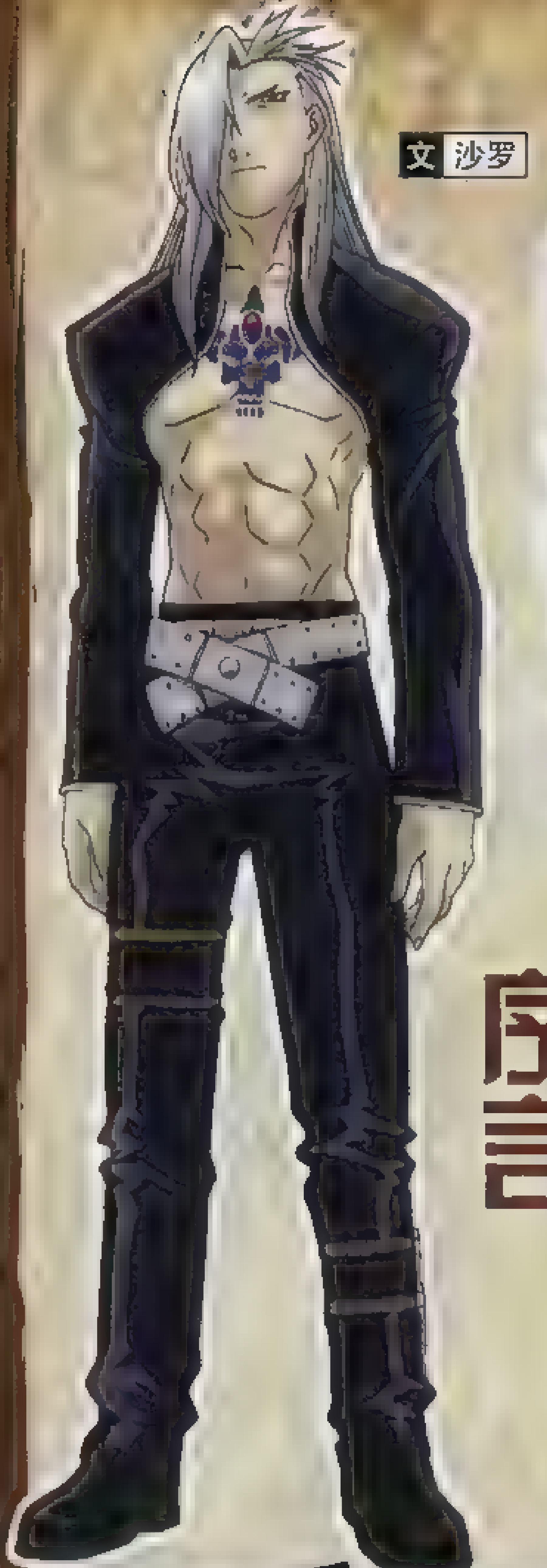
五、基本战术思想

合理使用技能：处于最后使用魅力时可以采用威吓对手的技能，而处于最初使用技能时则可以考虑使用令后边对手紧张的技能。第一轮可以使用魅力好的技能，也可以用吸引裁判的技能，最后一轮则适合用大字爆、同旅等使用后无法使用魅力的技能（反正已经是最后一轮）。

充分利用组合：魅力组合是得高分的最好方式，比赛中应充分利用，求雨＋潜水＋乘浪之类的循环非常适用，通常5轮中一次组合（2轮）必不可少，这也是提升自己得分的主要手段。

控制观众兴奋：观众的兴奋度满时有6分的奖励，这在比赛中是极为珍贵的，因此要尽量拿到手，即使拿不到也不能让对手得到，因而在适当的时候要预判从而用技能干扰。通常有两种手段，一是改变顺序的技能，使自己刚好处于能使观众兴奋度满的出招顺序位置；二是使用不同类别的技能，来控制兴奋度加1、不变还是减1，其目的就在于夺取这6分，但由于预测困难，有时即使判断准确也无法改变，这种得分手段只能在比赛中随机应变，不能作为主要得分手段。





文 沙罗

鋼の錬金術師2 FULLMETAL ALCHEMIST 赤きエリクシルの悪魔

攻略透解 Guide Through

钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	Square Enix	A·RPG
PS2	鋼の錬金術師2 赤きエリクシルの悪魔 2004年9月22日	日版
	对应外设未定	推荐玩家年龄 全年龄

序言

炼金术——那是一种将物质内部所存在的法则与能源的流动进行分解并且再度进行构筑的技术。由于能够自由地将世界中的物质进行改变、重组合，所以在不知情的人看来，炼金术就仿佛是奇迹一般的力量。

——但是，即使是号称万能的炼金术，也拥有一个绝对无法更改的法则。

“等价交换”。为了得到什么，就必须要付出与之同等的代价。在过去，曾有无数的炼金术师忘却了这一法则——不，应该说是明知不能违背这一法则，却依然触犯了禁忌，并且重复着无数的悲剧……

5000年前，在东方的大地上，曾经有一个借由炼金术的力量而繁荣起来的文明。那个国家的国王利用炼金术制造出了巨大的街道、城镇，不仅令土地变得富饶，还数次抵御了其他势力的侵略。对于国王的这种神奇力量，民众们都带有一种敬畏的态度。然而有一天，悲剧造访了这个王国。

国王触犯了禁忌——其代价，就是为整个国家带来了巨大的灾难。仅在一夜之间，高度繁荣的文明就被彻底地抹杀了……

而在3年前，虽然年纪尚浅但拥有炼金术师资质的一对兄弟俩为了让死去的母亲复活，触犯了炼金术中最大的禁忌——“人体炼成”。实验失败了。其代价，是哥哥失去了左脚，而弟弟则失去了整个肉体。哥哥又用自己的右腕作为代价，将弟弟的灵魂定着在了身旁的铠甲上……失去了一手一脚的兄长爱德华·艾尔林克，装上了钢铁制的义肢——机械铠；弟弟阿尔丰斯·艾尔林克的灵魂则寄宿在了巨大的铠甲上。兄弟俩为了寻找传说中的“贤者之石”，至今还在各地展开着探索之旅——为了令自己失去的肉体恢复原状。

第一章 沙漠之镇 利奥尔

爱德华兄弟二人为了寻找传说中的“贤者之石”而来到了沙漠中的城市利奥尔。传闻这里的科尼罗教主能够无视炼金术的等价交换的原则，自由进行炼成。对此抱有疑问的兄弟俩便来到了这里。

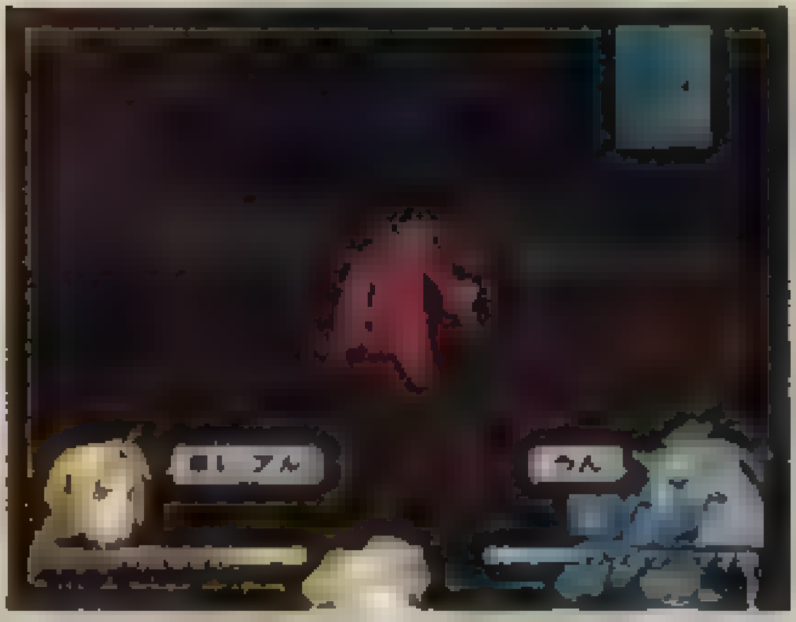
▲2周目之后，路上能够发现这样的东西。全部图片一共有65个，大家加油搜寻吧！

▼在休息时听到了教主的收音机广播，于是两人决定前往神殿“拜访”教主。殊不知，两人使用炼金术的一幕，已经被人发现……

在前往神殿途中，兄弟俩遭到了当地教徒们的袭击。正当兄弟俩被“前仆后继”的教徒缠得心烦意乱时，一位名叫萝塞的女孩出现并替他们解了围。不过，萝塞也是位从心底里深信科尼罗教主的女孩，她无论如何也不相信科内尔教主会指使教徒们攻击兄弟俩。于是，兄弟俩扮出一副尊敬教主的样子，让萝塞带他们前往神殿。

▲初次的战斗，敌人都非常好对付，尽量多用连击来赚取经验值吧！

虽然心地善良的萝塞带领兄弟俩进了神殿，但科尼罗教主却指使教徒们展开了疯狂的攻击。愤怒的爱德华一路杀进了科尼罗的居所，并一路追到了广场。



▲在圣堂内有两个大石块，只有跃上这里才能够继续前进。可以利用弟弟的协助或踩着炼成的石板来跳跃。

▲在追赶科尼罗的途中，出现了一位奇异的美丽女子，她叫一枚戒指交给爱德华后就突然消失了。

▲在对付石像时，只有利用炸弹或反击才能给予它们较高威力的伤害。

▲有防卫装置的长廊下，需要炼成大炮后再将装置一一破坏。

在打败了科尼罗之后，一个神秘的女子突然出现，同时科内尔也被奇异的怪物们抓进了地下。在发觉科尼罗身上的贤者之石是假冒的后，兄弟俩便遗憾地离开了这片沙漠之街。

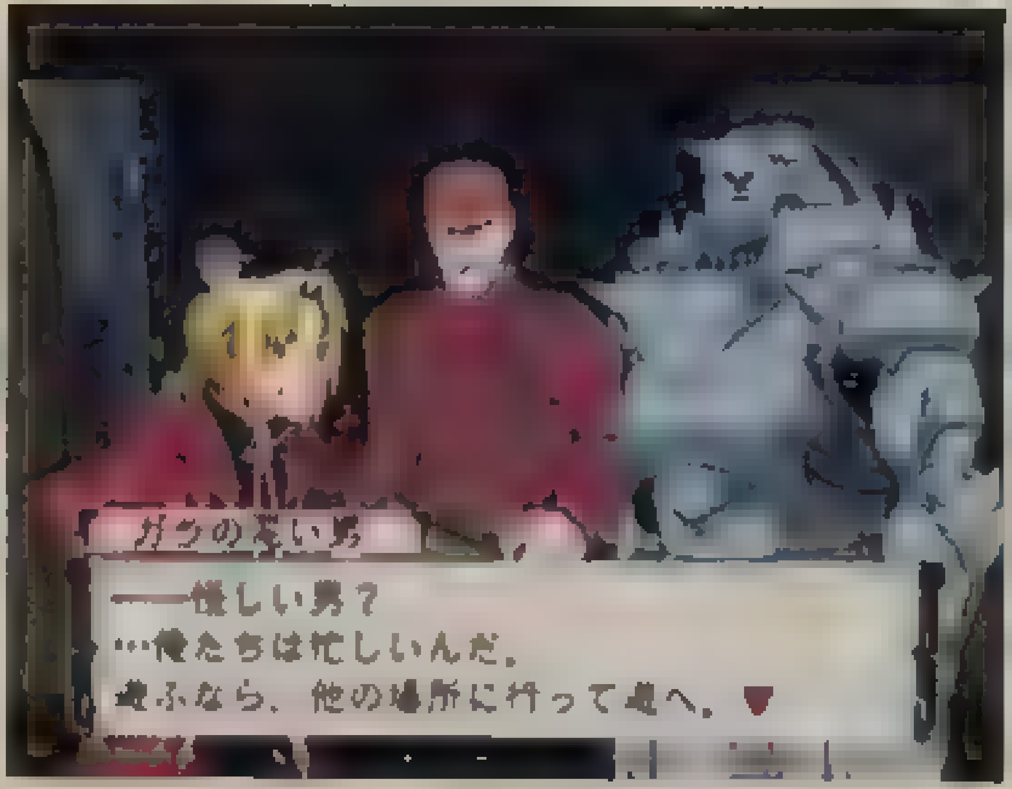
BOSS战物品奖励：
合成兽·鉛のピアス
科尼罗[illegible]のお守り

部分图片转载自 WEEKLY FAMITSU № 824

© 荒川弘/SQUARE ENIX・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・電通 2003 ©SQUARE ENIX All Rights Reserved

第二章 东方城市的战斗

离开了沙漠，爱德华兄弟接到罗伊上校的命令，来到了久违的东方城市。然而，就在他们来到东方司令部时，司令部门口的军车却突然爆炸了——更令人奇怪的是，在驻足围观的人群中，一名独眼男子头也不回地离开了。察觉到该男子极为可疑的二人，连忙追了上去。



▲在小巷中 两人遇到了可疑男子的同伙，双方开始大打出手。

在下水道的最深处，兄弟俩找到了可疑男子，就在双方战斗正酣、爱德华兄弟占了绝对上风时，“焰之炼金术师”罗伊上校突然出现并逮捕了独眼男巴尔德。于是，众人随同罗伊一起回到了东方司令部。

▼在遇到了挡道的大水路后，要返回入口附近，借由中央部前往水门控制区域。在那里，要利用大炮将水门一一打下来。这样之前挡路的水流便会被阻断了。

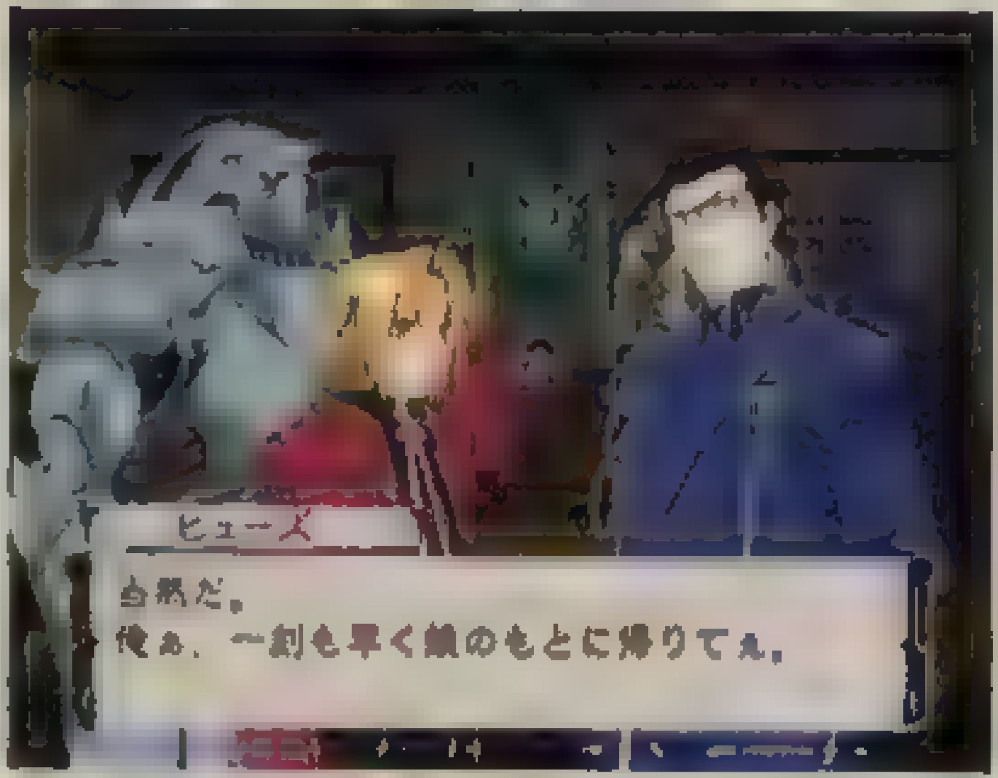
▲在污水处理间内，与可疑男子展开了较量。想要达成高连击数的话，最好先炼成周围的道具，令敌人集中在一起，然后再发动合体技。

◀2周目以后，在打败了下水道前的杂兵后返回广场，可以见到丽萨领养小狗“黑疾风号”的一幕。此时在原小狗的地方调查可得“しつけの弾丸”，在爆炸的军车处可得“ドッグタグ”。

BOSS战物品奖励：
独眼男：幸运的巾着袋

第三章 塔卡邸的奇异事件

▶在TV版中早已死去的休兹中校也在本作中登场了，真是令人怀念。



在司令部中，爱德华兄弟得知了被罗伊招来的理由：最近东部各地的城镇都出现了一些居民的离奇失踪事件，甚至有传闻说那些失踪的人是被抓到了地下。叫兄弟俩前来，就是希望能够从他们那里得知一些有用的情报。一听到怪物，兄弟俩立刻联想到之前在沙漠之街遭到过怪物的袭击，同时也得知了所谓的“贤者之石”的假冒品，是被大家称之为“红色石头”的一种能够大幅提高炼成力的神奇石头。而休兹中校前来的目的，则是负责调查一名外号叫“伤疤男”的男子，据称该男子已经杀害了无数的国家炼金术师……虽然大家也提醒了同样身为国家炼金术师的兄弟俩注意安全，但爱德华对此却并不在意……如今他更关心的，是想要寻找到一位熟悉生物炼成的炼金术师。

在罗伊的推荐下，兄弟俩来到了“缀命之炼金术师”塔卡的住所，然而这里却空无一人。就在他们为此感到奇怪的时候，却在地板上发现了塔卡先生的眼镜、血迹并听到了从地下传来的、不知是何生物发出的可怕吼叫声。

▼房间中有许多发光处，那些都是贵重的研究资料。必须要将这些资料一一读完后才会发展下一个剧情。

▲有一个宝箱位于书架上，还有一张图片靠在天花板附近，需要借助弟弟或炼成石板才能够取得。

为了寻找线索，兄弟俩进入了下水道之中。与此同时，司令部中得到了“伤疤男”杀害国家炼金术师格兰准将的消息，开始替前往塔卡处的兄弟俩担心不已的众人，立刻开始了搜索行动。

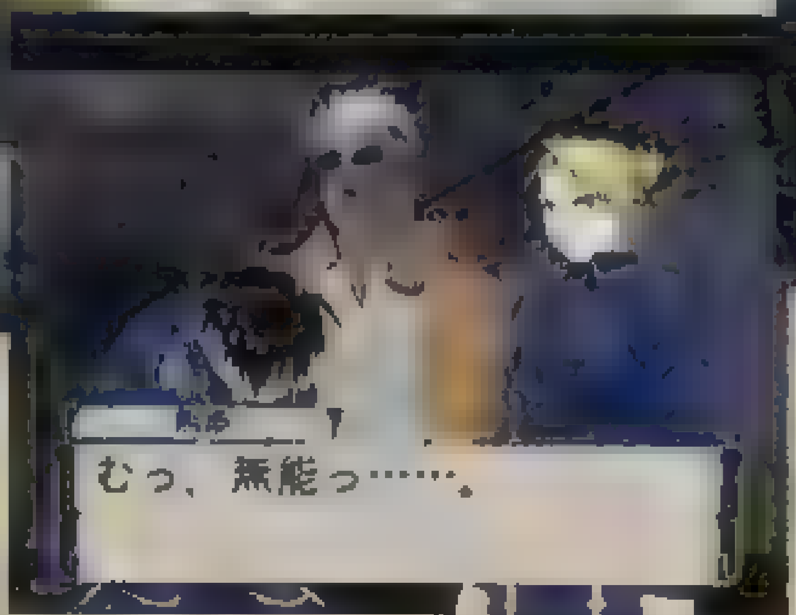
▶下水道中的合成兽的吐火攻击威力比较强劲，建议炼成出回旋镖后从远距离攻击，另外回旋镖用来对付后面的BOSS“伤疤男”也十分有效。

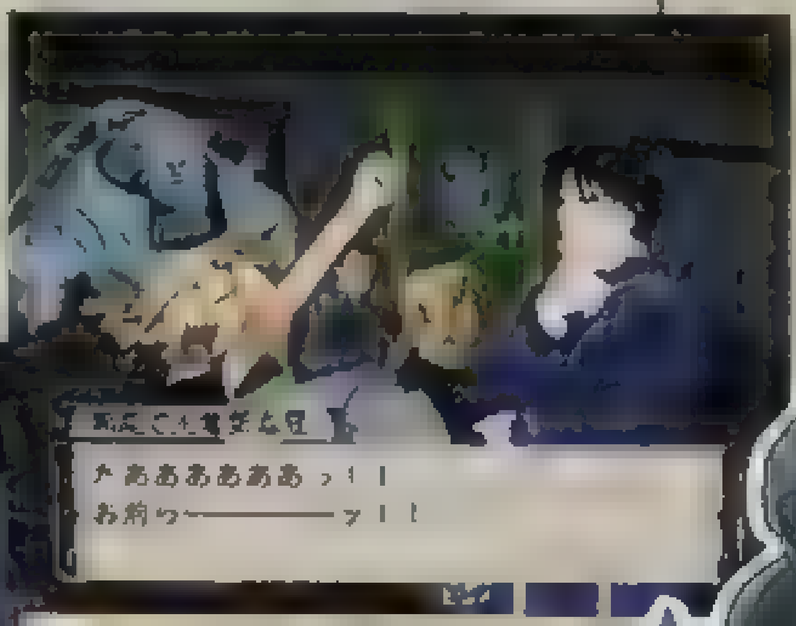
BOSS战物品奖励：
伤疤男：サングラス

在走出下水道时，兄弟俩意外地与伤疤男遭遇，誓要将所有的国家炼金术师全部杀掉的伤疤男，向兄弟俩展开了疯狂的攻击。虽然兄弟俩奋力抵抗，但终究因为水平差距过大而遭到惨败。如果不是因为罗伊上校及时带人赶到，恐怕兄弟俩早已没命……

▲虽然伤疤男极为强大，但我方只要能够合理运用炼成的武器以及回旋镖的话，只要有足够的耐心，还是可以打败他的。

▼下雨天的罗伊也只不过是是个无能的废人，连名字都变成了“无能”……





▲失去了一只手臂、无法使用炼金术的爱德华只不过是个狂妄的小不点……就连名字也变成了“主意豆”……

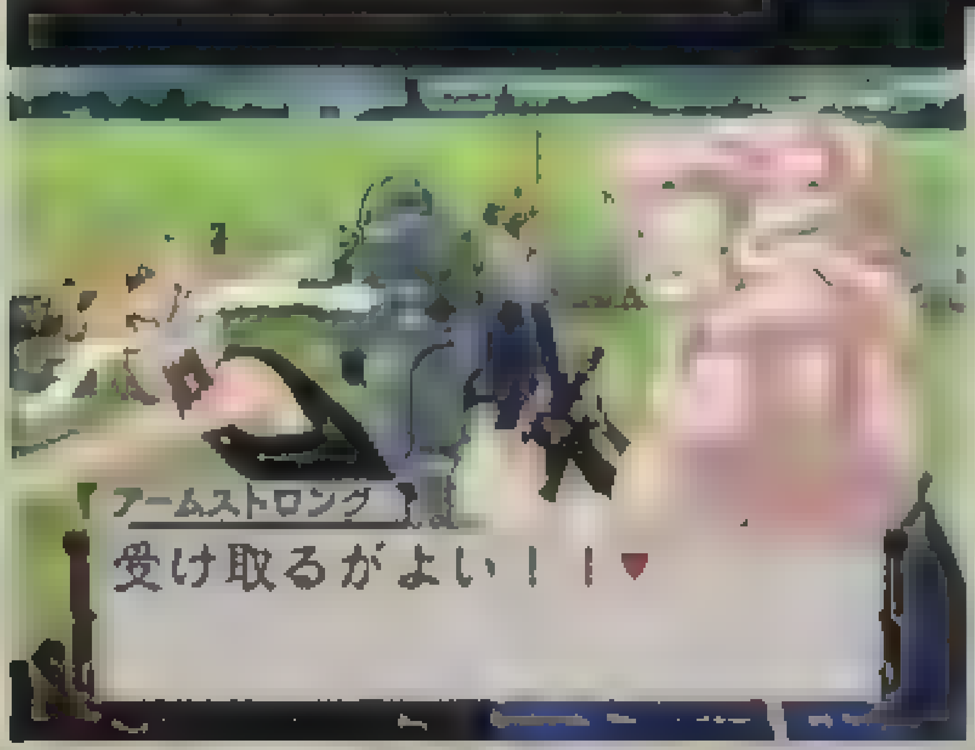
3DM-SMV
www.plumbook

第四章 故乡利什布鲁

失去了机械手臂的爱德华，不得已只好在“豪腕之炼金术师”阿莱克斯的陪同下返回故乡，希望能够借助青梅竹马的温莉帮助修好机械铠，同时也顺便能够修复身体受了严重破坏的弟弟阿尔丰斯。

▼跟原著一样，兄弟俩在修好了身体后，与阿莱克斯进行了练习，不过游戏中的阿莱克斯实在太强了些……必杀技的名字也十分恶心……

▲温莉实在是太可怕了，站在二楼直接将手中的铁制扳手砸向爱德华的头，正常人恐怕已经没命了……



◀虽然这个“兄贵”极强，但装备令人昏迷的物品还是有希望打败他的。之后的台词也会有所改变。另外还可以得到物品“我辈の爱”。不过话说回来，他的超必杀技“超・肉体乱舞”虽然威力超大，连击数也超高，一个不小心就被KO，但是动作实在太恶心了。

两人的身体在修好了之后，又接受了村民的求救——据说山中有怪物出没，希望兄弟俩能够打败那些出没的怪物。

在山头前，两人发现洞窟前站着一群人，就在他们努力劝说众人赶快回去，以免遭到出没的怪物的袭击时，这群人自言自语的说了句“命令，任何人……不能进去……”之后，就变成了怪物，向两人发起了攻击。

寻找开门道具

在洞窟2号洞中会遇到一只巨大的怪物，打败它后能够得到一个奇怪的石板。返回之前的大门装上。由于发现一小块石板不能开门，所以还需要深入洞窟中继续寻找其他的石板。

其他石板所在地：

9号洞怪物
6号洞怪物
8号洞怪物

在拼好石板打开了大门之后，兄弟俩在最深处见到了在沙漠之街遇到的那位面目可憎的神秘女子。双方大打出手，然而当神秘女子战败时，一位银发的男子出现并使用了无炼成阵的炼金术替女子进行了治疗。两人就这样在兄弟俩的注视下消失了……

▲神秘女子的移动速度超快但防御力较低，并且怕火属性的攻击。另外，周围升起来的柱子可以用锤子敲掉。

BOSS战物品奖励：

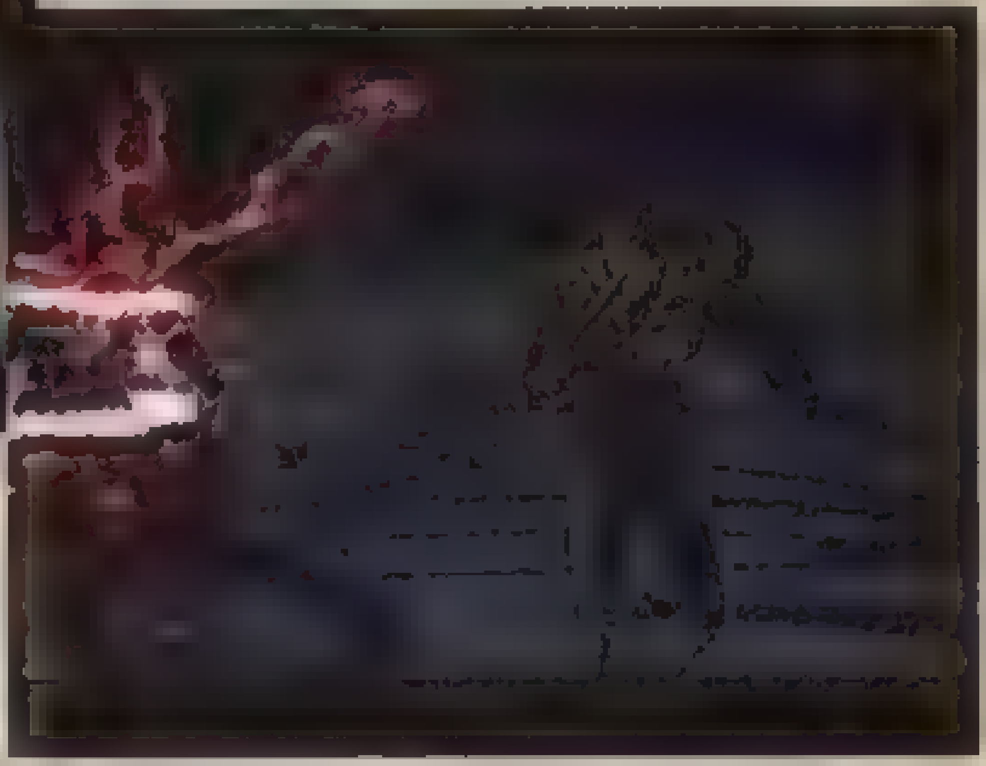
阿莱克斯：兄弟の绊、我辈の爱
神秘女子：吸血の腕轮

第五章 死之村波顿万

谜之怪物、谜之炼成阵、谜之炼金术师……谜团一个接一个多了起来……不过，有一点大家都非常认同，那就是那个神秘的男子就是一切的黑幕。就在大家正在讨论下一步的行动计划时，丽萨带来了新的消息：正在波顿万村中进行调查的哈博克少尉失去了联系，同时村中出现了大量的怪物。于是，爱德华兄弟便与丽萨一起来到了波顿万村进行调查。

刚进村中不久，三人便遭到了大量怪物的包围袭击，而村子也已经完全荒废，成为了彻底的“死之村”……正在三人为村中广场上一块巨大而神秘的炼成阵惊讶不已时，怪物的声音与枪声传了过来。

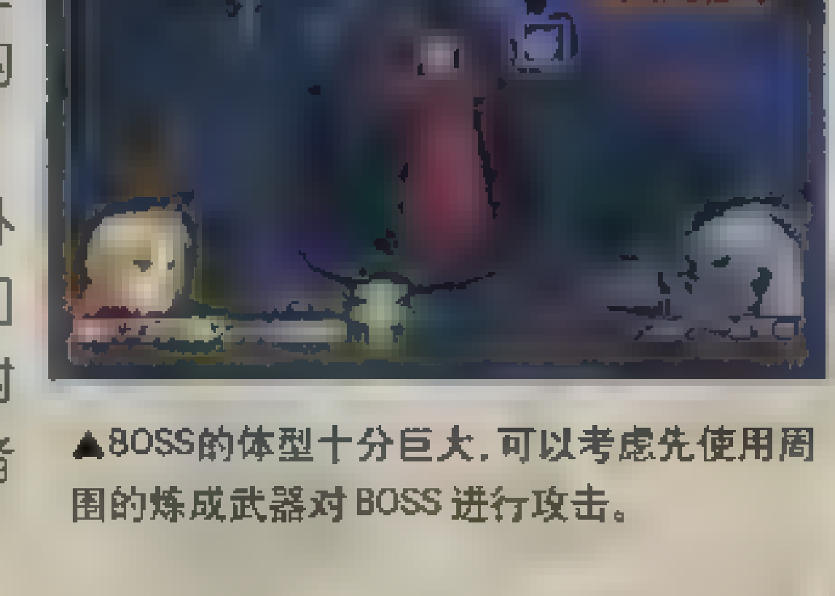
▼返回中央广场时，这里的村民都已经变成了怪物。



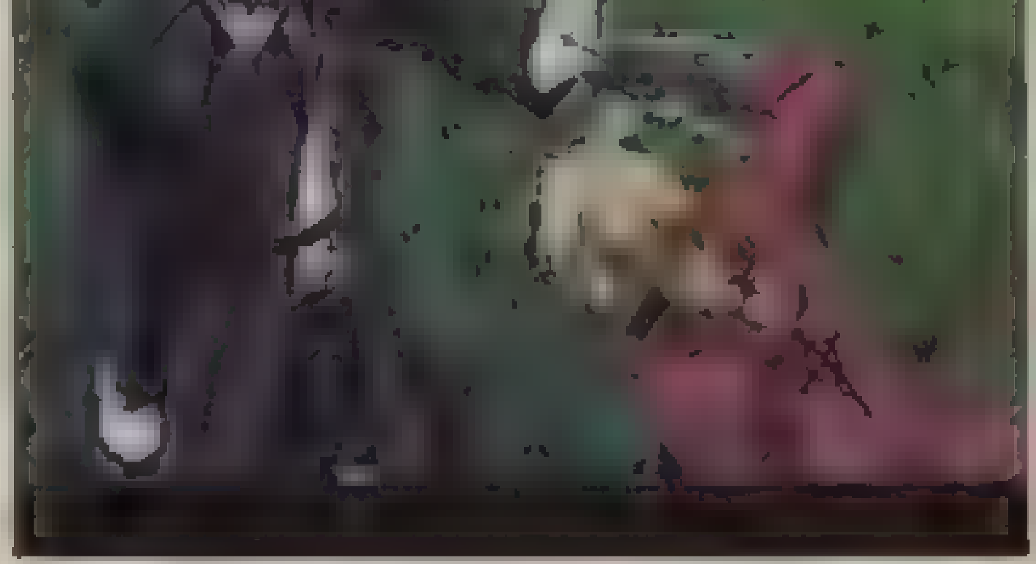
▲从入口处一路杀到中央广场，听到了枪声后往南一直走到底，此时会发现一座刚刚被烧毁的房子和毁坏的吊桥。在房子前能够得到一本日记和一枚戒指。

在冲出了怪物包围后，三人在村子外可以看到了一座古旧但丝毫无损的民家，不过，屋中空无一人。仅有一些关于怪物们的研究资料。

正当三人互相商量时，屋外再度传来了枪声。这一次，他们看到了一个巨大的怪物正准备对受了伤的哈博克少尉和一个老者展开攻击……



▲BOSS的体型十分巨大，可以考虑先使用周围的炼成武器对BOSS进行攻击。



在解决掉庞大的怪物之后，先前在故乡出现的那名男子再度出现，同样能够不用炼成阵进行炼成，但他却以强大的实力压制住了爱德华。如果不是因为身边的那位老人突然间叫出了男子的名字——杰克的话，爱德华恐怕就有性命之危了。

◀这名叫杰克的男子，似乎也是见过了门、见过了真理的国家炼金术师。他的真实身分到底是……？

回到了老者阿雷恩的家中，他向大家介绍了怪物的真面目——千年之前的雷比斯古王国的国王制造出来的、为了当作仆人使唤的泥之人偶。而那名叫杰克的人，在50年前与阿雷恩曾一起研究过古王国的文明遗迹。最令人吃惊的是，50年过去了，杰克的样子跟当年一模一样，没有丝毫改变……

BOSS战物品奖励：

攻击の腕轮

PDM-SM
www.plumbook.cn

第六章 幻之都夏姆西多

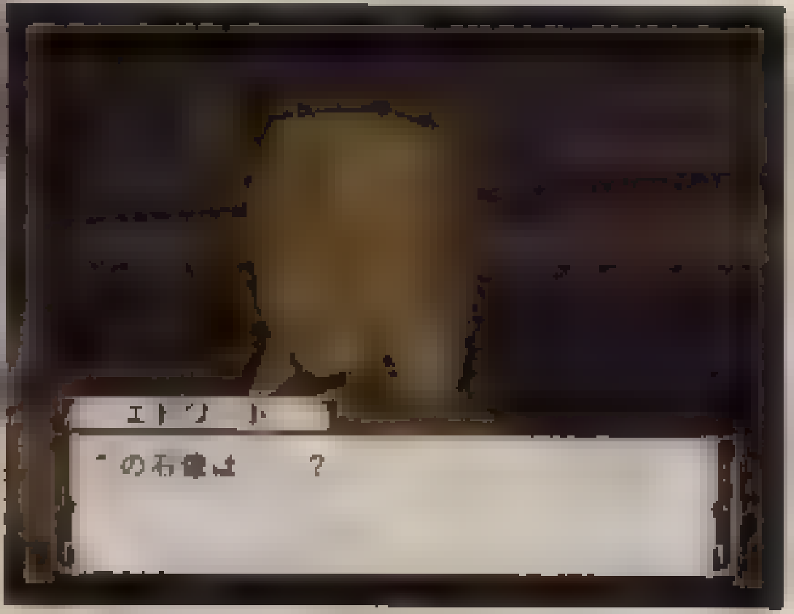
在经过讨论之后，大家一致认为现在的各种事件的一切根源都来自于古王国的遗迹——幻之都夏姆西多。那名叫杰克的男子，现在也很有可能将那里作为居住地——带着这样的想法，众人一起来到了茫茫沙漠。

在路上，阿雷恩向大家诉说了古代王国一夜之间覆灭的经过：雷比斯的第32代国王为了让已经死去的心爱的王妃复活，不停地重复着制造泥人偶的疯狂行为，终于有一天，王妃的泥人偶发生暴走，这一暴走让全城的泥人偶们全部失去了控制，结果毫无抵抗力量的人们，就眼睁睁地看着它们毁灭了整个王国……

幻之都果真是幻之都，原本是废墟的这里如今变成了一个繁华热闹的城市，就像灭亡前那样。仿佛那场噩梦根本没有发生过一样……正当阿雷恩感到莫名其妙时，之前将神秘戒指交给爱德华的女子再度出现，原来她是杰克的恋人艾尔玛。她说了句“求求你，阻止那个人”后便再度消失……

▲本打算进入塔内进行调查的一行人，却遭到了变成了泥人偶的居民的围攻……

▼在拜祭雷比斯女神用的神殿中，大家意外地发现了王妃的石像——与神秘女子几乎一模一样！



▲BOSS战中，当BOSS疯狂乱舞时，最好不要攻击，耐心等待其旋转落下，此时会形成极大破绽。另外，在其发射光束时，也可以大肆攻击脚部。

好容易暂时躲避了泥人偶的追杀，阿雷恩告诉大家，50年前杰克为了令死去的女友艾尔玛复活而与阿雷恩一起展开了研究。虽然艾尔玛曾一度复活了，但仅仅几个月的时间，她便又化为了尘土——这也是导致杰克如此疯狂的原因。

BOSS战物品奖励：

巨大泥怪：月のメダル

◀正当众人再度被围攻的关键时刻，罗伊等人带领援军杀到！敌人溃败！

◀可怜的爱德华，每次都惨遭罗伊上校的虐待，而罗伊却名正言顺地说：“这下你欠我两个人情了。”

第七章 雷比斯之塔

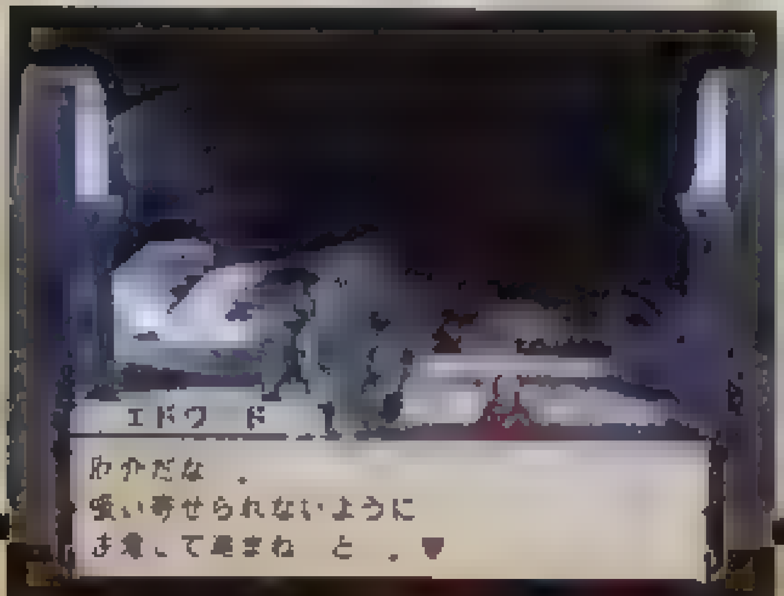
为了与杰克作一个了结，大家一起来到了雷比斯之塔。借由艾尔玛从前交给爱德华的戒指，通往塔内的大门也打开了。只不过大家刚进塔内，就因为炼成阵的转移而分散了战力……

▲途中有几处地方都是需要先将敌人全灭后才能够继续前进的，所以大家不用着急。

▼在王妃的房间内，兄弟俩再度与神秘女子展开对决。打法与以前基本相同。

艾尔玛在战败之后化成了沙土……阿雷恩老人因为十分悲痛而决定在房间中独自一人静一静。兄弟二人则通过炼成阵来到了雷比斯塔的地下——这里才是塔的中枢区域，机关陷阱也设置了许多……

▼在有风的地带要随时注意风向的流动与间歇时间。另外，该场景中有许多宝箱，其中也不乏一些好的物品。



▲艾尔玛在拜托爱德华阻止杰克的疯狂行为之后，就化成了尘土………

分支路线

丽萨、罗伊和阿莱克斯三人被炼成阵分别转移到了三个场所，这里算是一个分支路线。大家要在这里选择自己前进的路线。由于一旦选择后便无法回头，所以大家要慎重考虑，因为三个路线中得到的特殊物品都是不相同的。

获得物品：

阿莱克斯：豪腕の手甲（无属性伤害加30%）

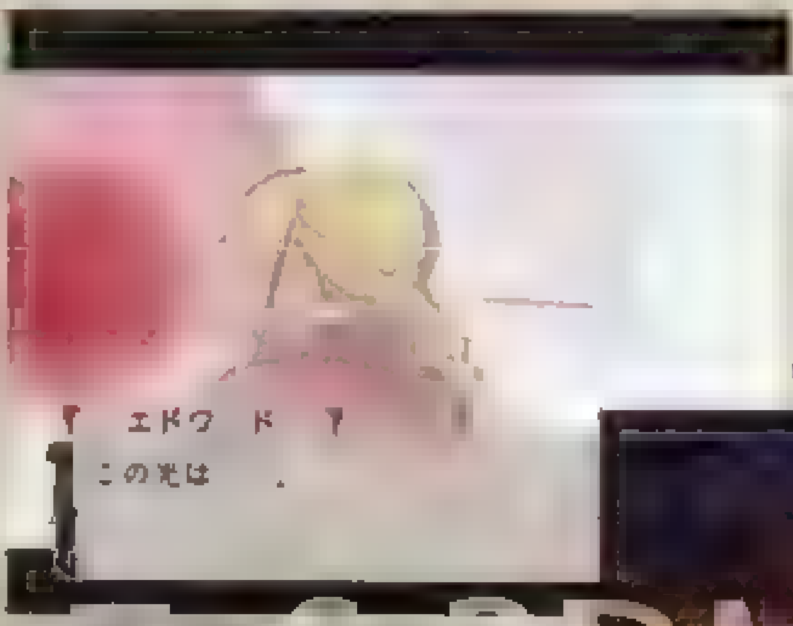
罗伊：焔の手袋（火属性伤害加30%）

丽萨：决意の弾丸（射击伤害加30%）

在塔的地下深处，兄弟俩找到了一直在等待着他们到来的杰克。虽然爱德华想试着说服杰克，但我行我素的杰克依然准备利用红色的石头不断复活艾尔玛，希望能够令她完全复活。见说服无效，爱德华兄弟不得已与他打了起来。

▶杰克的普通攻击力虽然不高，但其速度非常快且很容易打出连击。其招呼出的怪物会使用旋风的必杀技，所以应该尽量避免与他们直接交手。

虽然杰克已经战败，不过其残留下来的东西还在疯狂地进攻着。由于此时丽萨、罗伊和阿莱克斯三人赶来救援，所以在他们的帮助下，兄弟俩得已进入了最深部放置有大量红色石头的房间，并且只有将这些石头破坏掉了，一切才会结束。



▼[illegible]任何敌人，只需要接触红色石头即可看到古代王国灭亡以及杰克、艾儿玛等人从前的回忆。

▲最后，只需要使用炼金术将红色石头周围的三个部分消除掉，就可以令石头完全破碎。

www.plumbook DM SMV

全部图片入手地点一览

在2周目以后，游戏中的大部分场所都会出现图片物品。当玩家将这些物品一一收集起来后，就能够在标题画面的画廊模式中进行欣赏了。

第1章

- リオール 喷水广场
- リオール 住宅街
- リオール 工厂道路
- リオール 神殿前
- レト神殿 出口附近
- レト神殿 2F 东侧
- レト神殿 2F 西侧
- レト神殿 1F 西侧
- レト神殿 1F 东侧
- レト神殿 圣堂
- レト神殿 灵安所
- レト神殿 隐藏道路

第2章

- イーストシティ 广场
- イーストシティ 里路地
- 下水道 入口附近
- 下水道 大水路
- 下水道 水门处
- 下水道 中央部
- 下水道 最深部
- 下水道 资财放置场

第3章

- タッカー邸 保管室2
- タッカー邸 保管室
- タッカー邸 研究室
- タッカー邸
- 下水道 出口
- 下水道 水路
- イーストシティ 资材放置场

第4章

- リゼンブール 里山
- ロックベル家附近
- 洞窟 1号洞
- 洞窟 2号洞
- 洞窟 3号洞
- 洞窟 4号洞
- 洞窟 5号洞
- 洞窟 6号洞
- 洞窟 7号洞
- 洞窟 8号洞
- 洞窟 9号洞

第5章

- ボードワン 入口附近
- ボードワン 中央广场
- ボードワン 村外
- ボードワン 东路
- ボードワン 山道
- ボードワン 南路
- 村外民家
- ボードワン 南路2
- ボードワン 西路
- ボードワン 村长的家

第6章

- シャムシッド 南地区
- シャムシッド 大道
- シャムシッド 北地区
- シャムシッド 西地区
- シャムシッド 祠堂地区
- シャムシッド 住宅道
- シャムシッド 市场道
- レビス神殿

第7章

- レビス之塔 第1层
- レビス之塔 第2层
- レビス之塔 第3层
- レビス之塔 第4层
- 塔的地下 第1层
- 塔的地下 第2层
- 塔的地下 第3层
- 塔的地下 第4层

物品作用一览

回复药（小）	HP 回复 50
回复药（中）	HP 回复 100
回复药（大）	HP 回复 200
回复药（特大）	HP 回复 400
レビスの泪	HP 完全回复
力のドリンク	攻击力暂时上升
守りのドリンク	防御力暂时上升
炼金のドリンク	炼成力暂时上升（兄）
力の秘药	攻击力加1
守りの秘药	防御力加1
炼金の秘药	炼成力加1（兄）
真理の秘药	攻击、防御炼成力各自加1（兄）
牛肉	HP 回复 29（兄）
リロ ダ	射击系炼成武器的弹药

装饰品作用一览

铅のリング	HP 最大值上升 20
金のリング	HP 最大值上升 50
钢のリング	HP 最大值上升 100
铅のバングル	攻击力上升 10
金のバングル	攻击力上升 20
钢のバングル	攻击力上升 30
刃のバングル	攻击力大幅度上升但其他能力减半
金のプレート	防御力上升 20
钢のプレ ト	防御力上升 30
刃のプレ ト	防御力大幅度上升但其他能力减半
铅のピアス	炼成力上升 10
金のピアス	炼成力上升 20
钢のピアス	炼成力上升 30
刃のピアス	炼成力大幅度上升但其他能力减半
月のメダル	全能力上升 5%
太阳のメダル	全能力上升 10%
银河のメダル	全能力上升 20%
贯通の腕轮	即使对手处于防御状态也能够给予伤害
吸血の腕轮	从给予对手的伤害中取 5% 进行 HP 回复
反击の腕轮	反击攻击的伤害比通常高 30%
心眼の腕轮	在防御中受到敌人攻击时自动发动反击
钢铁ガーダー	受到的伤害比通常少 20%
防弹ベスト	射击系伤害比通常少 30%
耐热マント	火焰或爆炸系伤害比通常少 30%
吸着の手袋	武器不会被打掉
兄弟の绊	SP 槽比通常更容易蓄满
幸运の巾着袋	打败敌人时掉落物品的几率提升一些
幸运の大风吕袋敷	打败敌人时掉落物品的几率大幅提升
魅惑の香水	敌人会积极靠近
侍の心	装备炼成武器“日本刀”时必发动一击必杀

女孩的出现与赚取经验的手段

游戏进入2周目以后，在第一章的一开始的过场剧情中，大家可以见到前作《无法飞翔的天使》的女主角艾蒙妮的身影。她会一直呆在喷水广场的一角。

将所有的猫（共7只）全部收集齐时，前往艾蒙妮那里，就可以得到装有“牛乳”的宝箱。牛乳的效果是全能力下降，但经验值为2倍。

要注意的是，游戏共有七章，而每章则刚好能够找到一只小猫。如果大家在任意一章即将结束时发现没有找到小猫，就赶快返回之前路过的地方仔细寻找吧。

无限の砥石	手持的炼成武器可以无限使用
赤い石	有弹数限制的炼成武器可以无限使用
复活のお守り	可以复活一次，复活后消失
成长の心得	获得的经验比通常多 5%
修行の心得	获得的经验比通常多 10%
连打の心得	20HIT 以上时获得的经验比通常多 20%
回避の心得	反击成功时的到的经验为 2 倍
ナイフ	攻击力上升
ドックタグ	体力、防御力上升
サングラス	JUST 攻击自动发动
猛女のスパナ	容易令敌人昏迷
我辈の爱	不会昏迷
豪腕の手甲	无属性伤害上升 30%
信念の弹丸	给予敌人射击系伤害上升 15%
决意の弹丸	给予敌人射击系伤害上升 30%
しつけの弹丸	全属性攻击威力上升
焰の手袋	炎系、爆炸武器的伤害上升 30%
誓いの指轮A	与某个物品同时装备……
誓いの指轮B	与某个物品同时装备……
牛乳	战斗中经验值为 2 倍
谜の指轮	——
赤い石のカケラ	能力上升
白ふんどし	装备后原地不动（弟）
赤ふんどし	不会听爱德华的召唤但全能力上升 10%（弟）
犬の首轮	体力、攻击力上升（弟）
たま	获得经验增加（弟）
ぺるし にん	不会昏迷（弟）
すかきち	体力成长率上升（弟）
りゅーく	能够发觉弟弟的一切可疑行为（弟）
あしとにお	SP 槽更加容易蓄[illegible]（弟）
ろくさんぬ	全能力上升，但不能[illegible]了（弟）
おふぃーりあ	更加富有攻击性（弟）

www.plumbook.cn

文 沙罗

樱花大战V Episode 0 ～荒野的少女武士	SEGA Sammy	ACT
サクラ大战V Episode 0 荒野のサムライ娘	2004年9月22日	中国台湾版
31KB以上		1780新台币
无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

PS2

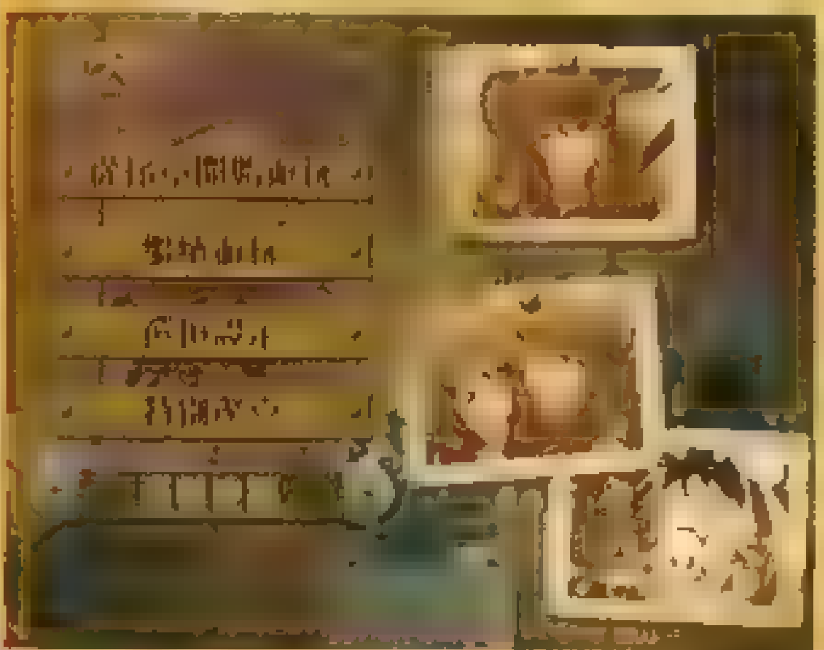
由于本作同时推出了日文版和中文版这两种版本，所以本次的攻略我们就以中文版为准，游戏中的译名等等，也均与中文版的相同，同时，考虑到中文版的出现，“看不懂剧情”对玩家们来说已经不是什么难题，所以本次攻略仅以攻略要点为主，不再对剧情部分作任何描述。另外，游戏中还专用设有照顾新手玩家的系统介绍，所以我们在此也一并省略。

隐藏要素、联动要素

相信有许多玩家已经注意到了，在标题菜单一览中，可以找到游戏联动的选项，只要玩家们拥有PS2版前几作《樱大战》的游戏记录即可完成联动。联动之后，只要将游戏通关一次，就能够出现相应的隐藏人物和隐藏机体。

下面，就让我们来看看本作中到底都有哪些隐藏要素吧：

记录连动关系如下：
《樱花大战V EP0》中文版＋中文版《樱花大战～炽热之血》－真宫寺樱
《樱大战V EP0》日文版＋日文版《樱大战～炽热之血》－真宫寺樱
《樱大战V EP0》日文版＋樱大战～《神秘的巴黎》－光武F2（艾利卡机）
《樱大战V EP0》日文版＋樱大战～ケイタイクラブ　艾利卡



所以中文版的《樱花大战V EP0》只能与中文版的《樱花大战～炽热之血》进行联动。当然了，这也就意味着，各位玩中文版的玩家们无法与《神秘的巴黎》进行联动，从而使用艾莉嘉和她的专用光武了。但是，大家不用担心，官方网站不久之后就会放出密码，大家只要在标题菜单中输入相应的密码即可获得那些隐藏要素。

密码公布时间如下：

10月22日预定公开：真宫寺樱、光武F2（艾莉嘉机）

11月26日预定公开：艾莉嘉

至于其他角色，比如大神一郎、光武（大神机）、光武（樱机）、光武F2（大神机）等要素，只需要大家使用各个对应的角色通关一次即可使用了。

具体方法如下：
大神一郎：使用洁蜜妮通关。
光武（大神机）：使用大神一郎或真宫寺樱通关。
光武F2（大神机）：使用光武大神机通过关卡“亚夫结的秘密基地”。
光武（樱机）出现法：使用光武（大神机）通关。

注1：[illegible]

另外还有四把武器，预定12月24日公开。在这之前，我们是无论如何也获得不了这些隐藏武器了…… 不过话又说回来，12月24日，时间也实在太长了点。

官方网站地址：

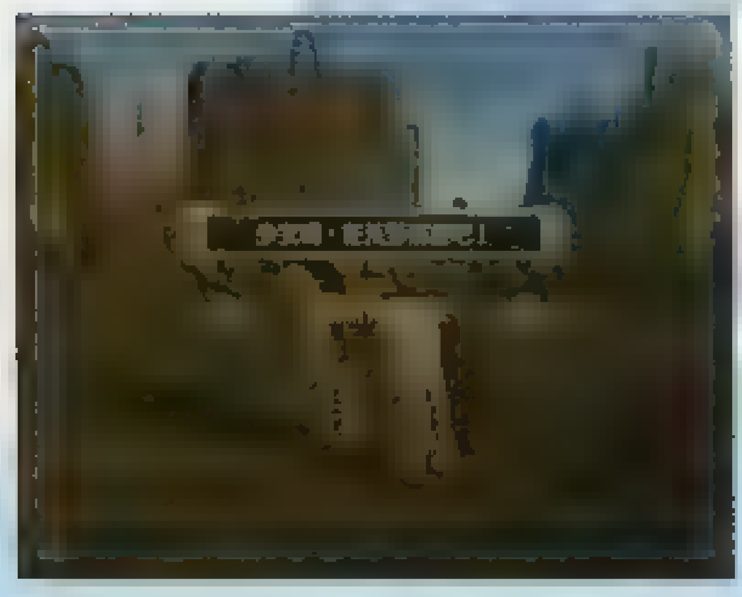
http://www.segawow.com/sakurataisen/v-0/tokunou/scb.html

©2004 SEGA Sammy©RED

少女啊，往荒野前进吧！

任务：击败全部敌人

第一关基本只是作为让玩家适应用的，所以出现的敌人都十分好对付。大家只要按照地图上敌人的出现顺序依此打倒敌人即可。（注：按下START键后，地图才会出现，地图上红点即为敌人所在地）当被敌人包围时，发动必杀技即可轻易解决。本关可以说是非常容易达成S级评价的，要点在于所用时间以及连锁不能被中断，大家不妨一试。

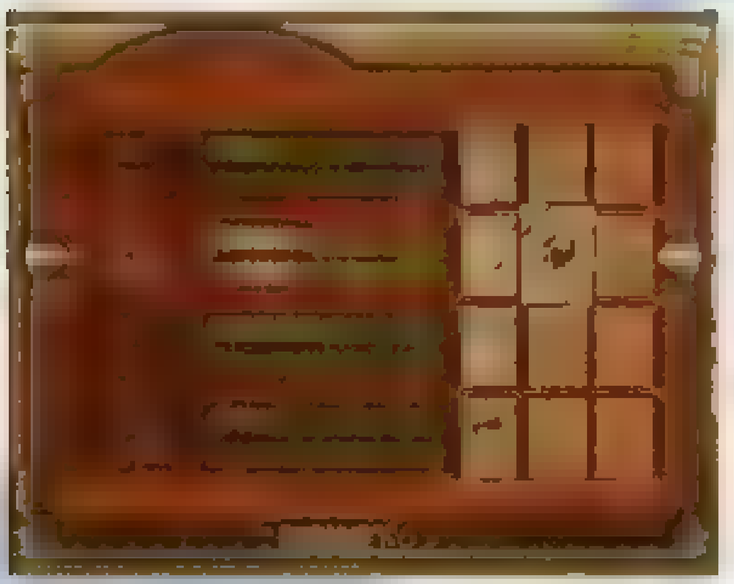


杰蜜妮，迷路至天涯海角

任务：击败全部敌人

对话选择
拯救少女

本关中会出现一种能够防御住普通剑攻击的敌人，这种敌人必须先使用各种马技破掉防御后，才能够正常进行攻击。在本关开始前，可以先装备上一关结束后获得的道具以加强马的攻击。另外，在消灭了一定数量的敌人后，在本关开始地点附近会出现大批数量的敌人，此时使用必杀技解决比较合适。



旧金山金门大桥

任务：穿过街道

本关的任务只要求玩家迅速到达街道的北端即可，因此通常情况下尽量不要与敌人纠缠。当到达中央的广场部分时，周围的敌人会展开一道防护带，令玩家无法通过，所以此时必须先将周围全部敌人消灭才行。由于广场的敌人位置比较分散，所以使用大范围的必杀技攻击能够快速将敌人消灭。

魔人再现

任务：打败面具男／打败亚夫结Ⅱ

虽然本关的BOSS面具男动作十分迅速，但防御力非常低下。在他没有展开保护罩的瞬间，或者是召唤杂兵出现的时候，都可以使用必杀技对他造成巨大的伤害。而后半部分的BOSS亚夫结Ⅱ，只要冲上去与其火拼即可击败。本关的场景中有许多可以破坏的建筑，里面大都藏有一些能够提升能力或是HP回复的道具。依靠它们，战斗会更加轻松。

对话选择
很可爱的名字哟。
以最大声音反驳。
相信我。

然后，展开旅程吧

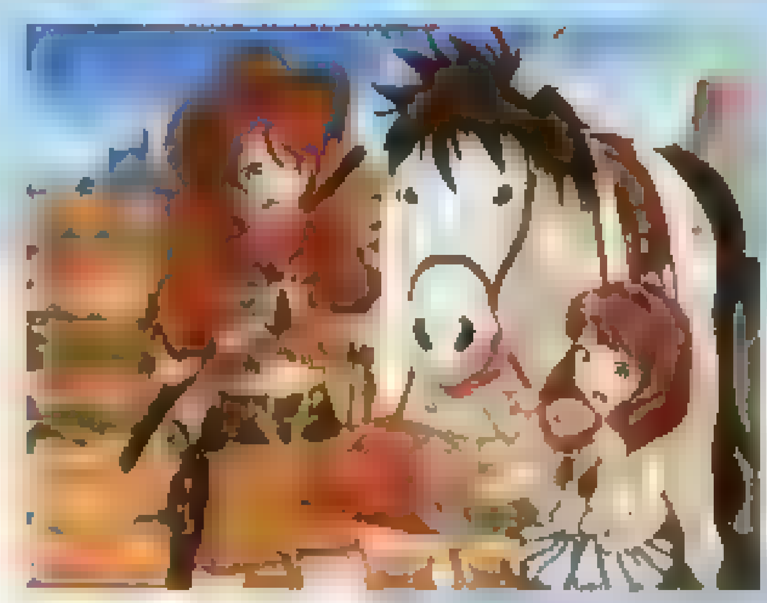
任务：越过吊桥

本关的目的在于渡过吊桥，因此可以不用理会一路上的杂兵。在山路上能够看到放下吊桥的机关，当机关启动后，玩家必须在限定时间内渡过吊桥，否则时间一到，吊桥就会自动升起，玩家就只能重新打开机关了。需要注意的是，在即将到达吊桥前的路上，会一段必须打败全部敌人才能前进的地带，最好在通过这里后，再去启动机关。

对话选择
有这个机缘才让我见到了芙娃

一直线，往梦之都！

任务：打败机车男／到达拉斯维加斯



上半部分，先要打败第七骑兵队的男子，他的攻击方式十分简单，只有开着车到处跑以及发射机关炮两种，这两种攻击对我方都不会构成任何威胁，大家只需冲上去多放几个必杀技，同时不停攻击即可。下半部分相对麻烦一些。由于铁路上不时会有火车呼啸而过，所以大家切记不要靠近铁道行动。

对话选择
开动了！
赶走他。
总之先吃再说。

拉斯维加斯飓风

任务：打败全部敌人／打败亚夫结Ⅱ

中了敌人的埋伏，所以这里的敌人要一个不剩地全部打败。大家只需要绕着圈打就不会有任何问题了。之后的BOSS是亚夫结Ⅱ，打法与以前的亚夫结Ⅱ差不多，不过由于数量较多，共有3台出现，所以建议尽量在其周围绕圈打，避免HP的消耗。

对话选择
拜托芙娃。
你们根本没有付钱的打算吧？
最大声音呼叫拉利。

旅行要有伴，世间要有情

任务：打败黑骑士

黑骑士的机体“放浪暴汉”块头极大，一眼看上去就有一种十分彪悍的感觉。不过，对付它的方法也比较简单：直接冲到它的跟前，不断使用连续攻击，其间要留意它的攻击，一旦它作出了攻击动作，就要立刻使用带有全身无敌效果的马技进行躲避，必要时还可以利用必杀技来给予较大伤害。注意当BOSS的气槽满时，就会立刻放出必杀技。此时对它进行任何攻击都是无效的，赶快躲远一些吧。当BOSS的HP不足时，还会使出一招冲撞攻击，该攻击发动时由于全身都会变红且攻击对其无效，所以很容易辨认，要赶快逃走。

对话选择
袒护芙娃。
那仇人，我们帮忙一起找吧。

平安归来的少女武士

任务：到达镇上

本关只要回到德克萨斯的镇上即可过关，所以一路上就赶紧向前冲吧。有落石的地方可以沿着山壁前进，遇到河川时务必要从木桥上过。最后留意从天而降的降落伞炸弹即可。

对话选择
你没有什么想吃的东西吗？

Guns&Justice

任务：打败亚夫结Ⅱ

本关需要打败3台亚夫结Ⅱ，可以先打败初始位置的那一台，然后再冲至南端打败剩下的两台。如果在战斗中完成额外给出的任务的话，还可以获得1000点SP。完成本关任务后，可以得到新的武器“浮云”。

跑啊，如疾风一般！！

任务：穿过废坑

本关的地形相对前几关来说比较复杂。为了躲避红骑士的追杀，要尽快穿过废坑才行。废坑分为许多部分，每个部分都需要将守卫那里的敌人全部消灭后才能够通过。所以通常情况下，想要完美连锁基本上是不可能的了。要注意的是，坑中有不少悬崖，在这些场景中切记尽量不要跳跃，否则一不小心就会掉入万丈深渊。

对话选择
才没那种事啦。
都是拜师傅的教诲所赐。
跟芙娃妮妲打招呼。
你也是跟派崔克一伙的吗？
安排芙娃妮妲逃走。
芙娃包在我身上。
再来，就包在我身上吧！

第七骑兵队，最后的战斗

任务：打败全部敌人／打败红骑士

在上半部分是打败全部的敌人。除了有种从地面上突然钻出来的敌人外，其余都没有什么值得注意的地方。下半部分的BOSS红骑士移动速度极快且在移动后停下来时还会使用残像迷惑对手。因此大家要注意分辨BOSS的本体与残像，尽量在对手停下来到再度开始行动前进行攻击，不用吝啬任何必杀技，速战速决吧。

歼灭作战

任务：打败敌人数在50以上 打败亚夫结Ⅱ

本关的场景是无限大的。因此大家只需挑选一个地方进行范围性的攻击即可。敌人由于也是无限出现，所以我方无须停下来，只要一边奔跑一边攻击，很快就可以达成50个敌人的目标。下半部要打败4台亚夫结Ⅰ，要注意基本上打败一台后，另一台的位置才会在地图上显示出来。而若离亚夫结Ⅱ太远的话，亚夫结Ⅱ的HP槽显示就会消失，这也是辨别自己离亚夫结Ⅱ远近的一个方法。

对话选择

当然了。
用最高声音拒绝。

蓦然回首，孤独一人……

任务：登上山道

本关的目标是上到山顶，所以除了几处必须要全灭敌人才能前进的地区外，只要一直“横冲直撞”就可以了。除此之外，最需要的地方，就是那些悬崖峭壁了。千万不要跳出去了。

对话选择

我现在去救你。
但是我会守护你的。

不需要什么理由

任务：打败全部的敌人

本关没有什么特别需要注意的敌人，但要注意随时打开地图查看敌人的位置，否则很难完成连锁。在山道被封锁时，会有大批的敌人出现在背后，这里要尽快返回，以避免连锁失败。

对话选择

她才没有死。

白银之翼 VS 黄金之剑

任务：打败白骑士

在黑骑士、红骑士和白骑士这三个BOSS中，就属白骑士最难对付 一直飞在天上，令人无可奈何。白骑士的攻击方式主要有三种：飞弹攻击、冲撞攻击和镭射攻击。白骑士在发动第一种攻击时，都是位于悬崖外的空中，我方只有躲避的份；第二种攻击速度较快，但若能把握好时机，可以在他冲过来时从侧面攻击；至于第三种攻击，就是我方攻击的最佳时机了！不要犹豫，赶快冲上去发动必杀技吧！要注意，每次只能减少白骑士一部分的HP，之后他有一定几率会立刻离地。在其攻击完毕后，往往会在我方的上空盘旋几周，此时也是我方攻击的好机会。

对话选择

难道你是……派崔克的……

不期望的返乡

任务：打败敌人数在20以上 打败全部的大型蒸气

本关的场景是市区内，所以地形相对比较复杂化。上半部分中，敌人数量较多，所以大家没有必要四处奔波，只需要将附近的敌人一一打败即可。20的击破可以轻松获得。下半部分中，目标都分布于各个地区中，此时就只能一边前进一边打开地图进行确认了。

对话选择

芙娃，你是怎么了？
嗯，那当然了。这些大餐真是好吃！
去追芙娃妮妲。
才没那回事。
用最大力度打布瑞德。

少女们的战斗

任务：到达最深处

与“跑啊，如疾风一般！！”的内容大致相似，也是必须要消灭一个区域的全部敌人之后，才能够继续前进。在路上大家会遇到分支路线，不过两边最终到达的目标都是一样的，所以走哪边都无所谓。需要注意的是，有许多房间的道路是需要大跳才能够过去。在终点将电梯处黄色大门打开后，需要返回电梯出进入黄色大门才行。

颤栗！超巨大蒸气！！

任务：朝机库前进 打败泽拉奇尔 打败全部敌人

前半部分，我方位于一个移动中的大型电梯上，由于空间有限，所以大家千万不要四处大范围移动，更不要随意跳跃，以免不小心掉下电梯。当电梯停下来后，建议玩家们不要理会周围的敌人，立刻朝目的地移动。在对付BOSS时，由于两边都有传送带进行妨碍，所以主要的进攻点只有BOSS的正后方或正前方。如果从正前方进行攻击，那么就要注意随时观察BOSS的动作，在其攻击命中前使用全身无敌的马技进行回避。

对话选择

一起去吧。
战斗吧！
以最大声音拒绝！

朝天空延伸的道路

任务：爬上锁链 打败白骑士

上半部分比较简单，一直向前直冲就行，不过注意尽量不要跳跃，以免在空中被敌人打中后直接掉下去。一路上会遇到几处必须全灭敌人才能前进的障碍设置。当走到一定程度时，就会遇到BOSS白骑士并进入下半部分。BOSS白骑士的打法与前一次没有什么区别。不过由于场地变小了，所以在躲避白骑士的飞弹攻击时尤其要小心，尽量不要跳跃，否则被打下去就前功尽弃了。

对话选择

别死哟。
笨蛋，太慢了……

原初的乐园·伊甸园

任务：打败全部敌人 打败黑骑士

最初的场景中，共分有4个部分，每个部分都有若干的敌人出现，只有将四个部分的敌人全部消灭后，上半部分才算结束。另外，每个部分都有一个加SP的道具，大家记得取得哦。下半部分的BOSS黑骑士与以前相比无任何区别，场地也非常广阔，应该没有任何难度才对。

对话选择

……现在的你很帅哦。
还活着就好了。

辛克蕾亚

任务：打败红骑士 打败全部敌人

按照与以前相同的打法打败红骑士。如果能够在红骑士移动中就成功命中她的话，可以给她造成极大的伤害，顺利的话，在1分钟之内就可以打败她！后半部分出现的那些敌人体积很小且喜欢在空中高速飞行，就连普通的必杀技也不一定能够命中，所以还是老老实实用普通的剑技、马技进行攻击比较合适。

对话选择

你倒是说句话啊！

决战！誓为未来！！

任务：打败面具男

上半部分的最终BOSS一开始会躲在防护罩内，只有将周围的杂兵先清掉后，他才会出来。注意该BOSS有若干个分身，如果不攻击本体的话，是无法减少其HP槽的。当BOSS出来时，会先发动闪电必杀技，这招必杀技威力极高，不过当闪电落下前，地面上会先出现光点，所以比较容易躲避。BOSS的本体是带有红色的保护罩的，所以很容易辨认，只要集中攻击他就没有问题了。本关我方的必杀技可以放5次，任意使用也没关系。

下半部分，最终BOSS变身。一开始冲到其面前猛攻，再利用马技躲避其攻击是最佳攻击方法。要注意当BOSS的HP减到一定程度时，便会令地面出现熔岩，此时就只能远离BOSS，躲避他的攻击了。BOSS有一招必杀技，攻击方式是从口中射出巨大的光线。不过只要我方一直躲在背后，那么光线攻击就无法对我方造成任何伤害了。在BOSS的HP所剩无几时，他会发疯一般用触手胡乱攻击，此时发动必杀技或全身无敌的马技是最佳攻击方法。

对话选择

那已经是过去的事了吧！
现在的美国有什么问题？
那种想法是错的！
为了用自己的双手捉住未来。
奇迹……由我来引发。

文 卡伦

TALES OF SYMPHONIA

テイルズ オブ シンフォニア

仙乐传说	Namco	RPG
PS2 Tales Of Symphonia	2004 年 9 月 22 日	日版
[illegible]	300K [illegible]	[illegible]800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

毫无疑问，《仙乐传说》绝对堪称是上个月最受瞩目的游戏之一，虽然它只是一款从 NGC 上移植的作品，但由于国内拥有 NGC 的人并不多，再加上“《传说》系列”一贯的口碑，因此还是受到了国内玩家的极大关注。

因为本作相比起 NGC 版来，无论是在剧情还是系统上都没有什么变化，因此在这里将只会介绍游戏的基本系统及流程，另外也会将 PS2 版比起 NGC 版的变更内容做出说明。至于研究部分玩家可以参照下面列出的杂志来进行查阅。

NGC 版《仙乐传说》攻略及研究索引

2003 年 10 月 A（总第 88 期）	攻略透解	64–69 页
2003 年 10 月 B（总第 89 期）	攻略透解	66–71 页
2003 年 11 月 A（总第 90 期）	研究中心	77–89 页
2004 年 2 月 AB（总第 96、97 期）	研究中心	162–167 页

系统讲解

操作方法

左摇杆	移动	移动（根据力度来决定移动的速度）	项目的选择	项目的选择
十字键	移动	移动	移动、号令选择	项目的选择
○键	调查　进入城镇迷宫	对话　调查　确认等	攻击	决定
×键	取消　乘船　飞行（注一）	取消	发动术或技、术的待机（长按）	取消
□键	ショート模式和ロング模式的切换（注二）	使用ソーサラーリング（注三）	防御　战斗结束后做料理　解除术的咏唱	忘却术或技　丢弃道具　解除装备　做料理
△键	调出菜单	调出菜单	调出战斗选项菜单	解除术或技　角色的变更　选择最合适的装备／装备顺序变更
右摇杆	视角的左右回转／移动（乘坐交通工具时）	—	—	—
R3 键	查看详细地图	—	U·ATTACK 发动	翻页
SELECT 键	スキット启动			
L1 键	视角的左右回转	变更操纵角色的面对方向	—	—
R1 键	视角的左右回转	变更操纵角色的面对方向	目标敌人的确定　队列的变更	角色、道具分类等的切换
L2/R2 键	—	—	术、技的快捷键发动	—
START 键	切换世界地图的表示形式	—	调出菜单后切换操纵角色	说明的切换

注一：需得到エレカー或レアバード才能实行，另外只有在栈桥处才能乘坐エレカー或让其停靠。

注二：世界各地的每个区域都能找到一块“道标的石碑”，调查这些石碑后再按[illegible]键就可以切换到骑着ノイシュ行动的ロング模式了。ロング模式比通常模式（ショート模式）下的视角要宽广一些，所以能够更早地发现敌人从而更容易回避无谓的战斗，不过在ロング模式下是看不到地图上的宝箱等东西的，而且令人有些不满的是，移动速度也不会有任何的加快。

注三：在取得ソーサラーリング后，按□键就能发出火焰或其他能量，在多数迷宫中这是解谜的关键之所在。在迷宫中调查那些发光的玉就能改变ソーサラーリング的机能，可以让ソーサラーリング发出的光线变成电、水等多种属性。

技能习得

与以往“《传说》系列”的作品一样，本作的技能习得依然要看等级以及技能使用次数两大要素，并且想要习得某一技能的后继技能时必须使用该技能才会有一定几率习得。但因为本作的技能分为 T 类型和 S 类型两部分，因此玩家只能在战斗中使用一种类型的技能。如右图，散沙雨在使用 50 次以上，并且ロイド等级在 16 级以上时，根据其成长类型可以习得秋沙雨（T 类型）或综雨冲（S 类型），如果玩家习得了综雨冲，那么想要习得秋沙雨就只能选择忘记和其处于同一级别的综雨冲，不然的话，就算你转到 T 类型的成长路线也无法习得秋沙雨，更无法习得其后继技能斩光时雨。不过玩家不用担心忘记综雨冲之后便无法使用该技能，只要你再次转回到 S 类型的成长路线，并且忘记秋沙雨的话便能再次习得综雨冲。另外需要提醒大家的是，两大类型之间的转换是一个循序渐进的过程，建议在想要转换成长类型时装备ストライクリング或テクニカルリング。

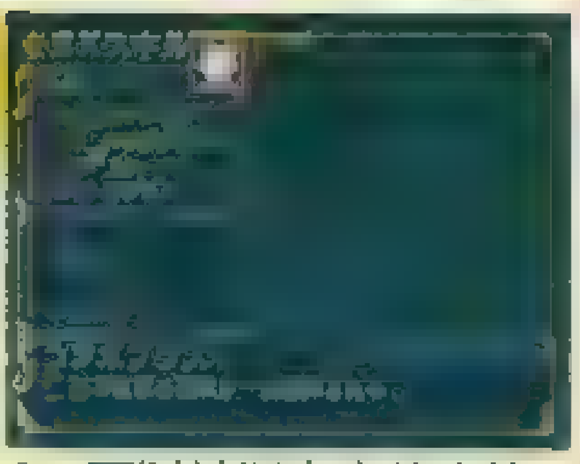
▲如果想打出高连击的话，秋沙雨是最重要的技能之一。

称号

与《宿命传说 2》一样，选择不同的称号会影响到该角色在升级时的成长率。除プレセア外，各个角色的最强称号都需要其在斗技场赢得上级单人战才能获得。（プレセア的最强称号“うつろな魂”需要在完成魔剑士事件后获得，详情请参看第 96、97 期合刊的研究中心）

部分图片转载自 WEEKLY FAMITSU № 825　© 藤岛康介　©2003 2004 NAMCO LTD.

EXジェム详解



要悟得EX技巧首先就要得到EXジェム，EXジェム可以通过用GRADE交换（需要至少得到一个该等级的EX ジェム才能用GRADE交换同样等级的EXジェム）、可以从迷宫中的宝箱、击败特定敌人或从特定敌人身上偷到等途径获取。装备了EXジェム后，就能发挥其能力，同时也会影响角色的能力数据。

EXジェム从LV1到MAX一共有5个等级，除了EXジェムMAX能习得所有技能外，每个等级的EXジェム有4种EX技巧，而且每个人都有专属于自己的几种EX技巧。获得一个EXジェム并装备后就可以从4种技巧中任选一个技巧装备在角色身上（可随时更换技巧）。另外，EXジェム最多能装备4个，并且EXジェム一旦装备便无法取下，只能用新的宝石代替。此外由于每一等级的EXジェム技巧都不同，所以不要以为等级越高的就越好，而是要根据情况做出选择。

EX技巧包括角色能力上升、攻击回数上升、迷宫和城镇中移动速度上升等各种各样的效果。另外，当装备特定组合的EXジェム战斗后会出现高级的“复合EX技巧”，所以在装备EX技巧时应当多多组合来尝试一下。EX技巧分为T类型和S类型，可以在角色的类型槽上看到其发展方向，类型槽向“T”的方向延伸说明是T类型，向“S”的方向延伸说明是S类型。装备了EX技巧战斗后，类型槽就会根据类型的方向发生变化，不过如果装备了两种类型的EX技巧时，会根据T类型、S类型各自的数量来决定最后发展的方向。例如，当T类型的数量多于S类型时，就会向T类型发展；而如果两种类型的数量相同时，类型槽就会停在当时所处的位置，不会成长。不过只要装备了ストライクリング或テクニカルリング这两种指轮后就能够强制向S类型或T类型的方向成长。

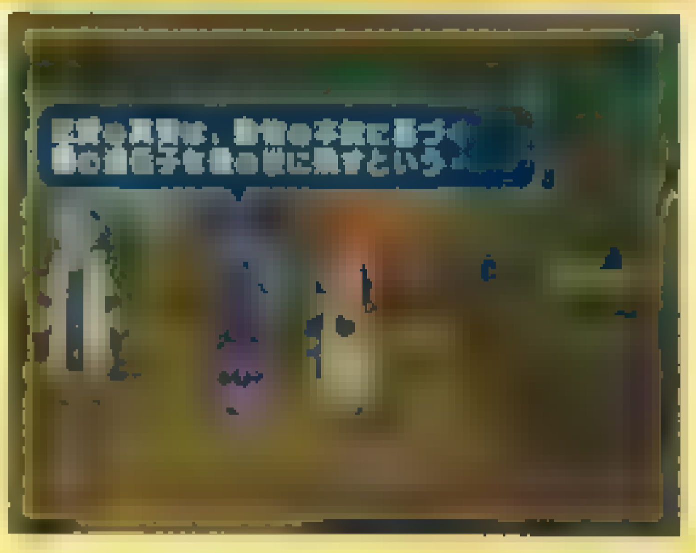
OVER LIMITS

无论我方敌方，在受到一定伤害时就会发生OVER LIMITS，这时角色会有一团黑气缠身。当角色处于OVER LIMITS的状态时会有所受伤害减半、受到攻击时不会有僵硬时间、不会被对方踢飞等特殊效果，而且大部分的秘奥义只有在此种状态下才能发动。

▲感情度的高低对OVER LIMITS的发动频率有很大影响

选择其他角色

如果玩家想在非战斗时控制某一角色的话，只要在菜单画面中将光标移到其身上按○键确定便可。而如果想在战斗中控制该角色的话，便需要菜单画面中按△键将其放在所有角色的首位方可。



好感度

这一数值会关系到各种隐藏事件、称号、OVER LIMITS的发动时间，以及最后一个同伴的选择，可以说是游戏中最重要的数值之一。好感度属于隐藏数值，玩家无法看到各角色好感度的高低，不过玩家可以在沙漠之花的占卜师处看到同伴的好感度等级。增加好感度的方法主要是通过选择正确的选项，而在大地图的某些地方会出现彩色的光圈，靠近后发生的事件也会影响到其他角色的好感度。

战斗

移动与跳跃 扳动左摇杆就能让角色移动，移动速度会根据摇杆输入力度发生变化。在半自动模式（セミオート）下，将左摇杆往上然后按×键就能跳起；在全手动模式下（マニュアル）只要将左摇杆往上移就行了。

通常攻击

斩攻击	○键
突刺攻击	↓＋○键
对空攻击	↑＋○键
横拂攻击	←→＋○键
跳跃斩攻击	跳跃中按○键
跳跃突刺攻击	跳跃中↓＋○键

防御

物理防御	□键
向后小跳	□键＋←→
防御技	□键＋↓（注）

注：游戏进行中，各个角色都会悟得耗费1/10的TP，但能将敌人的伤害减少到五分之一的技，在战斗中按着□键然后将左摇杆往下扳就能发动。

通常连击 当连续输入通常攻击时，根据攻击方式的组合不同可以形成3段攻击，3段攻击后可以接技等技巧从而形成连续技。如果装备了特定的EX技巧后最多可以令通常连续攻击次数增加为6段。

气绝 战斗中受到敌人攻击后就有可能进入气绝状态，处于气绝状态就不能进行操作，不过可以连续晃动左摇杆来减少气绝的时间。

发生特定情节后，就能使用U·ATTACK。当战斗中给予敌人伤害时，U·ATTACK槽就会逐渐上涨，当蓄满时（槽的颜色由紫色变为红色）就能发动U·ATTACK。U·ATTACK发动后，角色们就会对一个敌人进行连续攻击，当U·ATTACK的始动技命中敌人时，U·ATTACK就会肯定命中，此时不会减TP。另外，如果装备了特定的复合EX技能的话，会有一定几率令U·ATTACK在发动攻击后也不会消耗。下面就是U·ATTACK的发动步骤详解。

1、始动技发动 U·ATTACK槽处于蓄满的状态时，按下R3键就可以发动U·ATTACK始动技了，始动技命中敌人后U·ATTACK就会发动。相反，始动技没有命中敌人时，就不能发动。

2、输入指令 U·ATTACK发动后，敌人的行动就会停止，这时进入指令输入画面。每个角色U·ATTACK时发动的技可以在菜单中的“U·アタック”一项中进行调整。U·ATTACK发动时，只要输入相应的键位就可以了。另外，U·ATTACK发动有时间限制，当在限定时间内还未输入完指令时，U·ATTACK就不会发动复合特技。

3.复合特技 发动U·ATTACK时，根据玩家所选择发动的技能有时会在全部攻击发动后出现特殊的组合特技，这就是复合特技。发动的特技不同，组合出来的特殊组合技也不一样，如果玩家想要追求高连击数的话，那么强烈推荐スターダストレイン（组合技能：ロイド的秋沙雨、综雨冲+コレット的ピコレイン），在对付大体积敌人时很容易便能打出100连击以上，这也是整个游戏中连击数最高的技能。

战斗胜利后就会显示战斗结果画面，获得道具、称号以及LV、JP都会在这个画面中显示出来。

战斗结果画面一览

EXP	战斗中获得的经验值
BONUS	根据连击产生的奖励，这个数值会加算到经验值上
MAX	战斗中的最大连击数
GALD	获得的金钱
TIME	战斗所花费的时间
GRADE	战斗的评价。战斗中角色的行动会影响得到的GRADE，一般而言战斗所花时间少、少受伤害、不死人、少用道具等都会提升该数值。
TECHNICAL SMASH	当满足了特定条件打倒敌人后就会发生TECHNICAL SMASH，它与奖励息息相关。
NO DAMAGE	不受伤害打倒敌人时发生。
COUNTER	在敌人即将攻击到时将敌人打倒后发生。
SKILL	用术或技给敌人最后一击时发生。
AERIAL	空中击倒敌人时发生。

战斗结束后画面右下会显现“料理”的字样，这时按下□键就可以直接做料理了，这是系列首次加入的系统。

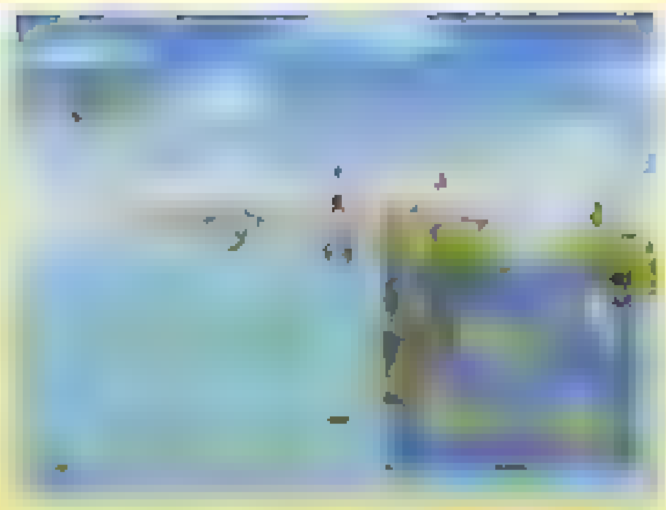
另外几点提示

1 在迷宫中要常常利用ソ　サラ　リング来解谜，要注意变换ソ　サラーリング的属性。

2.如果不知道下一步该往哪去时，可以打开菜单画面进入“あらすじ”这一选项，这时就可以看到下一步应该往哪里去了。黄色的表示这个情节还没有通过，白色反之。此外如果说明是跨页的话，需要将右摇杆扳下才能看到，另外这也会香看到某些道具的隐藏功能。

3.由于多数技能都需要某些技使用一定次数后才会出现（一般为50或100次，极少数秘奥义要求为200次），因此平时不要吝惜TP值，以使用技能优先。

4.スキット　在世界各地进行冒险时，经常会看到画面左下角出现话语及SELECT键的提示，此时按下SELECT的话便会令スキット发生，只要你依然处

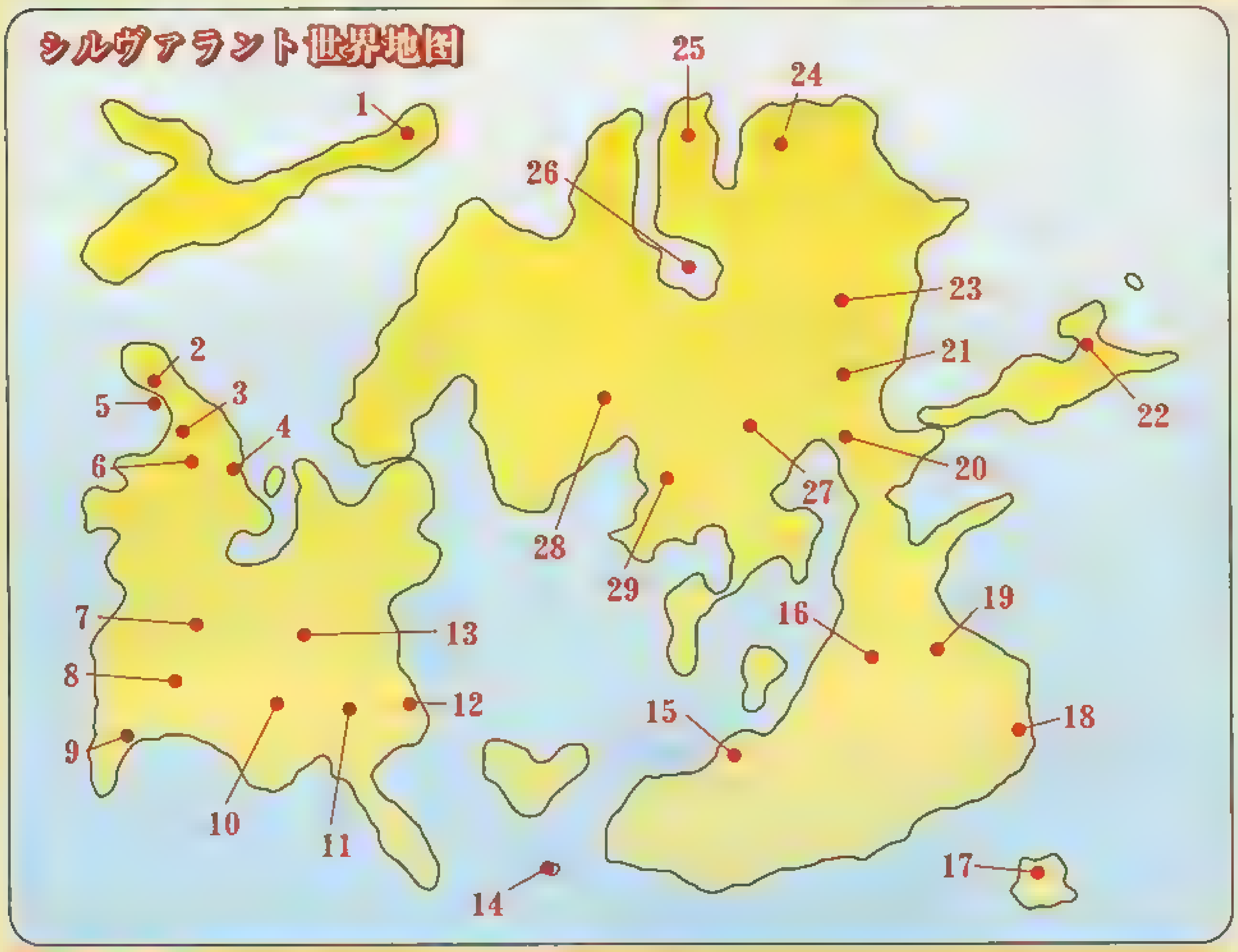


在同一场景，而且没有发展剧情的话，スキット就不会消失（或者在切换画面时再度出现），但如果发展了剧情的话便可能令该スキット不复存在，许多スキット都对好感度有影响。

详尽流程攻略

一、シルヴァラント篇

シルヴァラント世界地图



1.猫人之里
2.ダイクの家
3.マーテル教会圣堂
4.神托の村イセリア
5.イセリア人间牧场
6.イセリア之森
7.救いの小屋1
8.沙漠之花トリエット
9.旧トリエット遗迹
10.シルヴァラントベース
11.オサ山道
12.小さな渔港イズールド
13.リンカの木
14.绝海牧场
15.港町パルマコスタ
16.救いの小屋2
17.ソダ岛欠泉
18.ソダ岛游览船乘り场
19.パルマコスタ人间牧场
20.ハコネシア山岬
21.救いの小屋3
22.パラクラフ王庙
23.ユウマン湖
24.アスカード人间牧场
25.マナの守护塔
26.ルイン
27.アスカード
28.冒险者の集う村ハイマ
29.救いの塔

1.神托の村イセリア

剧情结束后从教室里出来，然后在记忆点上方发生第一次战斗。

★在コレット家中与フランク交谈便能够全回复，可以利用这一点来稍微练一下级。

2.マーテル教会圣堂

离开イセリア村后向右走便可来到教会，第一次战斗后クラトス加入。

迷宫指南

在圣堂地下的浮空玻璃地板处打倒石像兵便能令其变成石块，将其正确地从洞中推下便可以通过下层取得ソーサラーリング。回到上层，在正面通道尽头利用其解除结界进入祭坛的部屋，剧情后返回イセリア。

3.神托の村イセリア

先去コレット的家，然后去ジーニアス的家，随后从村子正门出去前往イセリア之森。

4.イセリア之森

前进至人间牧场时发生事件，然后向北走后回到ロイド家（ダイクの家），发生剧情后第二天自动回到イセリア。

5. 神托の村イセリア

去コレット的家之后发生事件，BOSS战后ロイド等人会被放逐出村庄，直到游戏后期时才能再度进入。

BOSS	[illegible]		
HP	5000	攻击属性	—
弱点属性	—	耐性属性	—

注：以上HP为NORMAL下的数值，下同。

6、沙漠之花トリエット

朝南一直走会来到沙漠之花トリエット，调查通缉公告后发生剧情，然后去占卜屋，最后准备出镇时发生强制战斗和事件。

7. シルヴァラントベース

迷宫指南

用ソーサラーリング射出火焰击倒士兵后离开牢房，来到地面上有两个机关的房间，先利用房间内的机关变换ソーサラーリング的属性，然后在敌人移动到紫色方块上时用ソーサラーリング发出电流麻痹它们便可以令关着的门打开，进入后来到在有机关的房间，可以通过射击机关调节其角度来打开前进的门和得到道具，从上到下依次的角度顺序是180度、90度、45度。通过后与同伴汇合，随后开始BOSS战。胜利后リフィル加入，然后返回トリエット。

★本迷宫的部分宝箱之后无法再次拿取，因此在BOSS战前最好先把宝箱全部拿齐。

★在迷宫中打倒敌人会获得メモリージエム，如果在地面上发现了记忆点的标志就能站在上面使用它从而激活记忆点，之后的迷宫也是如此。

BOSS	ボータ		
HP	4000	攻击属性	—
弱点属性	—	耐性属性	—

8.沙漠之花トリエット

在宿屋里先去コレット房间，然后去リフィル他们的房间，之后追クラトス来到宿屋外发生情节，第二天前往旧トリエット遗迹。

9. 旧トリエット遗迹

遗迹中需要用ソ　サラーリング来点燃火把从而打开机关，依次点燃下、中、上房间内的火把，另外还要利用推动石块来连接道路。然后便可以从上面的房间的传送点进入BOSS战。

HP	4000	攻击属性	—
弱点属性	水、冰	耐性属性	火

★迷宫内往上走的道路尽头的宝箱是宝箱怪，只有魔法攻击才能对其造成伤害。

10、オサ山道

一进入便会遇到谜之暗杀者（しいな），一直前进到山道尽头后再度与其相遇发生强制战斗。胜利后离开山道前往イズ－ルド。

HP	1800	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	－

11.小さな渔港イズールド

与宿屋前的大叔对话后去猫人探险队左边的民家，然后与ライラ对话，接着去港口会发生事件，乘船前往パルマコスタ。

12.港町パルマコスタ

到达パルマコスタ后来到街上时发生事件，然后去道具屋。葡萄酒可以在道具屋购买或者在学校食堂的送料理迷你游戏后获得。去教会见マ－チ祭司长，然后去总督府会见ドア总督，最后去还酒。

13．ハコネシア山岬

与小屋内的コットン对话后得知其想要スピリチュア像。

14．救いの小屋

去山岬南边的救いの小屋，向神官询问スピリチュア像的事，出门后发生剧情。

15．港町パルマコスタ

回到パルマコスタ，在广场发生情节并强制战斗。

16．ハコネシア山岬

发生事件后前往パルマコスタ人间牧场

★如果想快速到达山岬可以与パルマコスタ门前的神官对话答应护送她去山岬，这可以节约很多时间。

17．パルマコスタ人间牧场

在这里选择“正面突破”的话便是从右侧道路强行进入，而选择“回到パルマコスタ”则是先回到パルマコスタ，去总督府会见ドア总督，在与キリア的战斗胜利后取得カ－ドキ－，然后便可以回到パルマコスタ人间牧场从左侧进入，密码是3341。

迷宫指南

首先改变ソ－サラ－リング的属性，在迷宫内使用的话可以看到道具以及能推动的石块的位置，不过此时看不到敌人。找齐パ－ブルカ ド、ブル－カ－ド、レッドカ ド后开启机关。ブル カ－ド在记忆点左边的房间救出被捕获的人后获得，レッドカ－ド在BLOCK房间内由コレット取得、パ－ブルカ－ド是打倒东面房间的魔法型ディザイアン后获得。在机关前使用三张卡片开启房门。在十字通道处按照左、左、上、左、上、左的顺序进行转移便能够来到司令室开始BOSS战。

HP	8500	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	火

如果开始选择的是“回到パルマコスタ”的话击倒マグニス便可以取得通行证，而选择“正面突破”的话此时便应该回到パルマコスタ的总督府，情节后与キリア展开BOSS战，胜利后与ニ－ル对话取得通行证。

HP	10000	攻击属性	－
弱点属性	光	耐性属性	暗

18．救いの小屋

回到救いの小屋，从祭司长口中得知スピリチュア像的情报。

19．ソダ岛游览船乘り场

从店员处租用木盆后来到ソダ岛欠泉。

20．ソダ岛欠泉

之前如果引发了スピリチュア像事件的话可以在这里通过迷你游戏获得，按ジ ニアス的提示就行，很简单。之后调查石板进入ソダ岛欠泉・神殿。

迷宫指南

洞窟尽头有两条道路，先走右边，将石块顶在石门下的机关上。然后回去到左边的道路，将天平两边的灯台用ソ－サラ－リング点燃。然后改变ソ－サラ－リング的属性，将水注入天平上的水瓶里。再次从右边的路下去，将下面的天平上的水瓶里注满水启动机关，然后通过传送点来到封印处与BOSS战斗。

HP	10000	攻击属性	－
弱点属性	雷	耐性属性	水、冰

21．ハコネシア山岬

与小屋内的コットン对话，完成神像事件得到再生之书，然后利用通行证通过关卡来到アスガ ド。

22．遗迹の街 アスガード

前往北面的风之遗迹，绕到遗迹后发生事件，然后去アイ－シャ的家（村子东边阶梯上的民家）发生事件，最后前往遗迹发生BOSS战，胜利后得到パラクラフの地图。回到アイ シャ的家，之后去パラクラフ王庙。

HP	10000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	风

23．パラクラフ王庙

迷宫指南

有风吹的地方将石块推到机关前能挡住风的流向，用ソ－サラ－リング点燃火把可以看清墙上所写的提示。按照提示，改变ソ－サラ－リング的属性后，在有5个风车的房间按照左上、右下、右上、左下、正中的顺序让风车转起来就能打开门，进入后开始BOSS战。另外按照左上、右上、右下、左下、正中和正中、左上、右下、左下、右上的顺序转动可以得到道具。

出门后再度遇到谜之暗杀者，胜利后离开パラクラフ王庙。可以顺便去ユウマシ湖看一下。然后向北前往ルイン。

HP	14000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	风、雷

HP	4500	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	－

24．ルイン

去喷水池可以让しいな（谜之暗杀者）成为同伴，然后往东北方向前进去アスカ－ド人间牧场，强制战斗后返回ルイン。

25．冒险者の集う村ハイマ

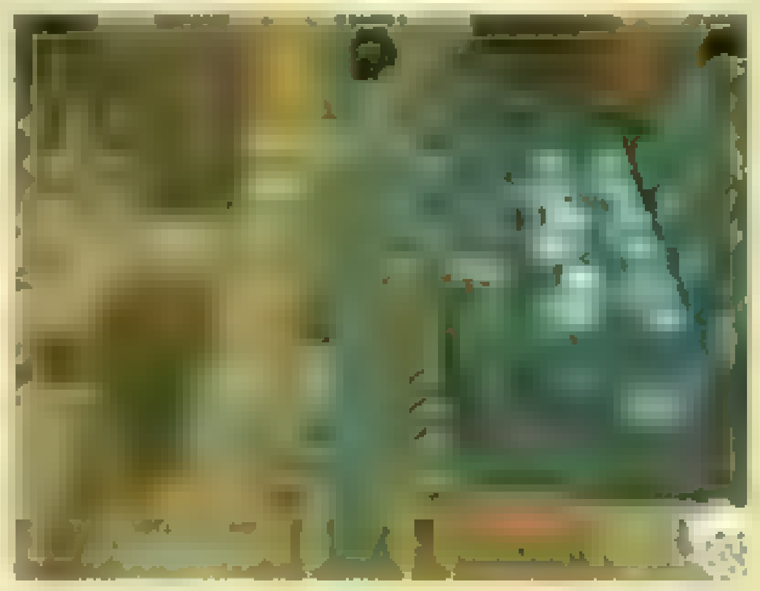
前往位于ルイン西边的ハイマ，在宿屋与ソフィア对话后去上边的墓地发生事件，得到ディザイアンオ－ブ。然后就可以再度前往アスカ－ド人间牧场了。

26．アスカード人间牧场

一进人间牧场就看到一块大石头，调查它就可以使用ディザイアンオ－ブ来到牧场内部了。强制战后就要兵分两路，注意组合，另外最后的BOSS战是ロイド所在的侵入班参加。

迷宫指南

侵入班队行动时首先要到左面的房间关掉培养体集装箱的机关，然后前往有两条传送带的大房间，改变ソ－サラ－リング的机能后站在传送带上对着6个发光装置发射光线。进入左上方的房间后站在机关上，玩家操纵的队伍就会换成解除队。首先要回到外面，将堵在右侧一扇门前的箱子拉开后进入内部。内部要踩下地上两个蓝色的块打开机关才能前进，按下两处的开关启动传送装置，传送到司令室后开始BOSS战。



HP	10000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	雷

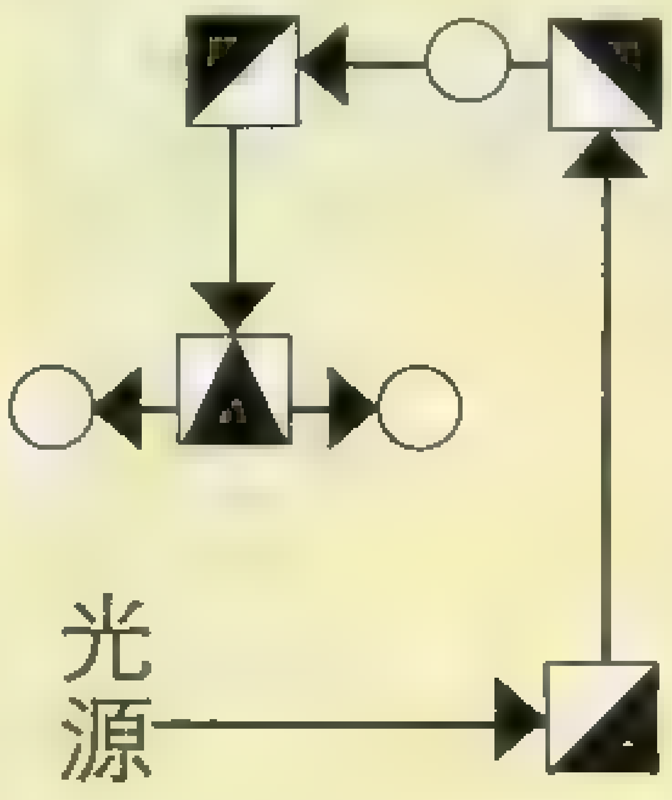
27．冒险者の集う村ハイマ

在ハイマ发生事件后，得到マナ守护塔的钥匙，然后前往守护塔。

28、マナの守护塔

迷宫指南

进入守护塔后队伍中依然要分成两队，每队各三人，ロイド和コレット是一定要在先行班的，所以另外一个同伴的选择要谨慎，以有回复系魔法的リフィル和クラトス为优先。



从右面的房间前进，经过螺旋楼梯后来到密闭房间。光之反射的谜题第一步是用ソ－サラ－リング将上方红色的窗帘烧掉令阳光照进来，然后将棱镜移到中央位置使之折射到左右两边的水晶球上。解开谜题后进入左面开启的门，调查机关与后继班对话，然后切换成操纵后继班。

后继班要解的依然是棱镜谜题，棱镜的摆放位置如上图：

解开谜题后进入上面开启的门，沿着螺旋楼梯一直前进后进入尽头的房间，调查机关与先行班对话，然后再度切换为先行班。依然是沿着螺旋楼梯一直前进来到尽头的房间，让两队同时踩在两侧的机关上时便能令传送点出现，进入后就是BOSS战，胜利后记住出来前要在一楼的图书馆最里面的书架前调查得到"ボルトマンの术书"后再离开。

BOSS			
HP	16800	攻击属性	光
弱点属性	暗	耐性属性	火、雷、光

29. ソダ间歇泉

首先去ユウマン湖发生事件，然后去ソダ间歇泉迷宫尽头的封印之间与水之精灵ウィンデ－ネ签订契约后就可以去ユウマン湖救独角兽了，之后得到独角兽的角。

★所有的精灵战都要求しいな在战斗四人组中才能进行，而除了光之精灵ルナ和元之精灵オリジン外，与其他的精灵战斗即使失败也不会GAMEOVER，而是可以随时再度挑战。シルヴァラント共有水、火、风、光四大精灵，火之精灵イフリート在旧トリエット遗迹，风之精灵シルフ三姐妹在バラクラフ王庙，但他们的实力都非常强劲，建议等到游戏中后期再来与其签约。另外，目前还无法与光之精灵ルナ签订契约。

HP	13000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	水、冰

BOSS イフリート			
HP	30000	攻击属性	火
弱点属性	－	耐性属性	火

BOSS シルフ三姐妹			
セフィー（长女）	HP13000	攻击属性	－
ユーティス（次女）	HP12000	弱点属性	－
フィアレス（三女）	HP10000	耐性属性	风

30. 冒険者の集う村ハイマ

去宿屋2楼令ピエトロ恢复正常，之后去山顶与商人对话，这时队伍解散，与同伴对话后再与コレット对话选第二项继续游戏。休息一夜后（会强制发生事件）来到山顶，然后众人乘飞龙来到救いの塔。

31、最后的封印（救いの塔）

一直前进便会进入强制BOSS三连战（レミエル・クラトス→ユグドラシル），中间的クラトス一战即使输掉也会继续游戏，但是努力一下还是可以战胜他的。不过最后对ユグドラシル就省省力气吧，这战必败无疑。

HP	16000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	光

BOSS			
HP	22500	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	无

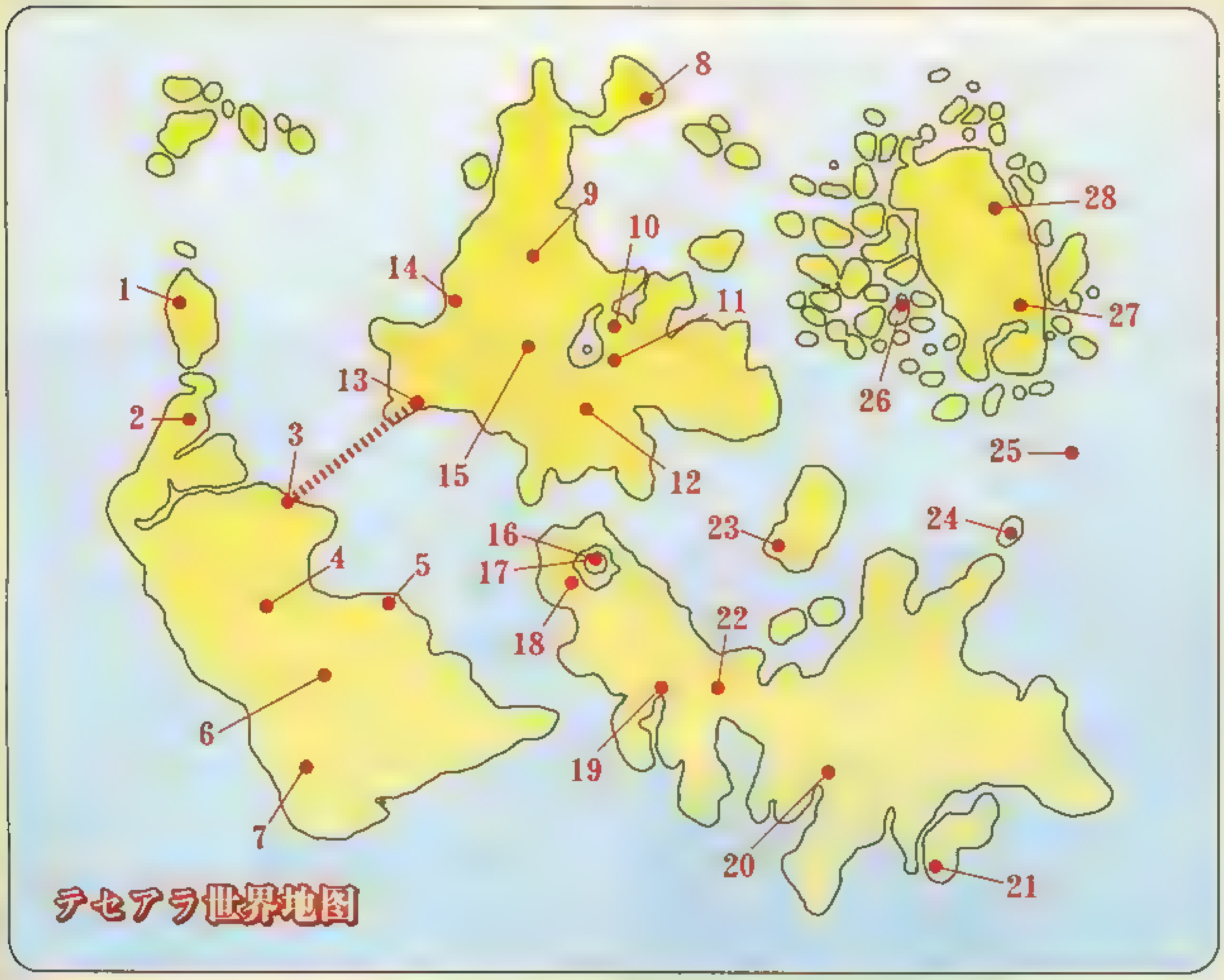
32、シルヴァラントデータベース

迷宫指南

上一战结束后，队伍会强制来到这里。首先将ソーサラ－リング变成电属性来启动电源，地面上蓝色方块处需要将褐色的石块推到上面，而灰色石块则主要是用来连接道路的，其推法如下图。

到达下层后首先用ソーサラーリング启动左上方的电源令升降机可以工作，然后回到上层将灰色石块运输到下方连接道路。启动下方的电源令水退去，然后将上层的褐色石块推下，再回到下层将其推落到中央的沟内，最后下到沟内将石块推到蓝色方块处。启动左边的电源便可以打开下面的门，前往东北方向的格纳库，然后便可以驾驶レアバード来到第二世界テセリア了。

二、テセリア篇



1.导き温泉
2.地之神殿
3.グランテセアラブリッジ
4.王都メルトキオ
5.导きの小屋
6.フウジ山岳
7.暗之神殿
8.雷之神殿
9.ガオラキアの森
10.森闲の村オゼット
11.アルテスタ的家
12.救いの塔
13.グランテセアラブリッジ
14.学园都市サイバック
15.神秘の里ミズホ
16.エルフの隠れ里ヘイムダール
17.トレントの森
18.ユミルの森
19.ラーセオン溪谷
20.トイズバレー矿山
21.南岛の修道院
22.导きの小屋2
23.海の乐园アルタミラ
24.异界之扉
25.飞龙之巢
26.テセアラベース
27.冰之神殿
28.雪景の街フラノール

1、フウジ山岳

顺着山道下山，然后向北前进到达メルトキア。

2、王都メルトキア

进城后发生事件，しいな暂时离队。在王宫门口与士兵对话后得知国王生病，然后去教会发生事件，进入王宫内后プレセア成为同伴。来到国王寝室后会发生事件，与ゼロス会合后去教会，之后ゼロス会成为同伴。然后通过王都附近的大桥グランテセアラブリッジ来到サイバック。

★メルトキア城左面有斗技场，但要到游戏后期才能来挑战。

3、学园都市サイバック

先去王立研究所，然后去城里的集市与古董商交涉，再回到王立研究所制作要之纹，最后来到入口处发生剧情，ジーニアス和リフィル会被带走，而しいな则会归队，同时获得テセアラ地图。从秘道出城，在グランテセアラブリッジ上发生情节，与教皇骑士团强制战斗，胜利后ジーニアス和リフィル回到队中，然后前往フウジ山岳。

4. フウジ山岳

在山顶发生BOSS战，胜利后回到メルトキオ。

HP	18000	攻击属性	－
弱点属性	光	耐性属性	暗

5. メルトキオ地下水路

回到メルトキオ发生事件后来到地下水路，通过水道后才能来到メルトキオ城内。

迷宫指南

此处ソーサラーリング的属性是变小。先使用坛

圾压缩机压出垃圾块，分别从左侧中间的口子和垃圾压缩机正面的两个口子将其推下。下一个区域先去左下角像木箱一样的东西那里，变小后乘坐木箱去搬动机关打开门。进入新打开的门后见到第二个垃圾压缩机，利用蜘蛛网将垃圾块从第二个拐角处从左边推下去，打通一条需要变小才能通过的道路。变小后从新路进入牢笼，变大后牢笼右边的门就会打开，再回到第二个垃圾压缩机处，这时新的蜘蛛网出现。

将垃圾块推到牢笼旁边的金属网上，然后将其推到牢笼里压住机关。回到第二个垃圾压缩机处又会出现新的蜘蛛网，再次利用蜘蛛网将将垃圾块退下去，打开最里面的门，最后变小后从废水流后面的小路通过。与囚犯战斗后来到城里。

6. 王都メルトキオ

先去精灵研究所，然后去ゼロス的家，与セバス对话后就寝。再次去精灵研究所得知情报并拿到ウィングパック后前往グランテセアラブリッジ，不过此时城门是关住的，要从地下水路入口处出去。

7. グランテセアラブリッジ

和水边站立的人对话后可获得エレカー，然后乘坐其前往サイバック，注意的是エレカー只有在栈桥处才能停靠及乘坐。

8. 学园都市サイバック

在サイバック入口处遇到クラトス，然后去左侧ケイト的研究室，交谈后众人决定去ガオラキアの森。

9. ガオラキアの森

迷宫指南

一进入森林便会与教皇骑士团强制战斗，胜利后正式开始迷宫之旅。首先改变ソーサラーリング为光线照射属性，然后站在有阳光的花处即可缓慢增加能量。森林中那些拦路的植物可以通过光线照射令其消失分开以通过或拿取道具。

注意林中有几条路是无限循环的，还是扭头走别的路吧。在即将走出森林时发生BOSS战。

[illegible]			
HP	12000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	–

10. 神秘の里ミズホ

与副头领会话发生剧情，出来时原为俘虏的リガル成为同伴。

★如果以前没有在パルマコスタ购买パルマコスタワイン的话，那么在这里的商店最好购入大和酿 和誉，以后会用来发展剧情的。

11. 森閑の村オゼット

穿过森林来到オゼット，跟随プレセア来到她的家发生事件，プレセア暂时离开队伍。然后去アルテスタ的家。

12. アルテスタ的家

进入房间后发生剧情，然后利用エレカー前往トイズバレー矿山。

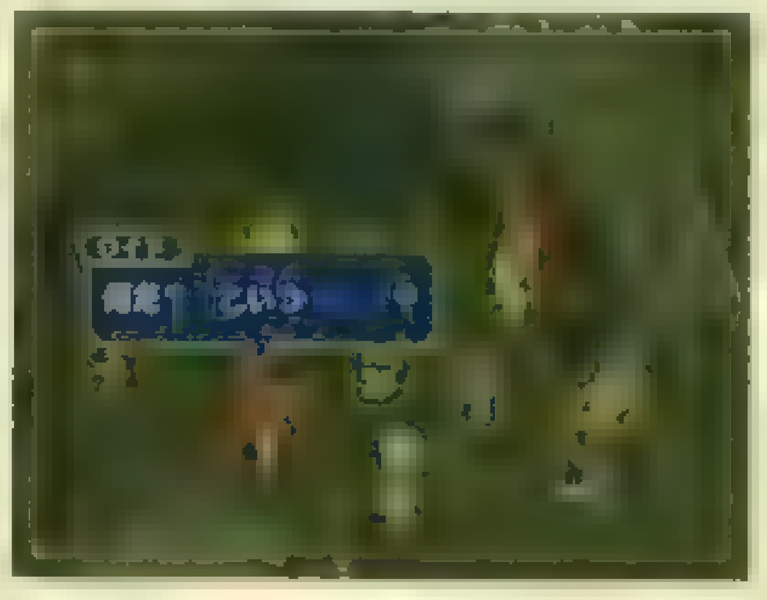
13、トイズバレー矿山

一进入矿山便会发生BOSS战，最好事先要作好准备。

BOSS [illegible]			
HP	12000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	–

迷宫指南

在乘坐搬运机的途中用ソーサラーリング射击搬运机的切换开关令其移动路线改变，再乘升降机到下面。利用右下角的装置变换ソーサラーリング的机能为安置炸弹。然后乘升降机上来，先用炸弹炸掉左上方的岩石，然后便可



以从那里直接跳到先前的通路。将ソーサラーリング的机能换回来，令搬运机的路线再度切换为右上方入口。然后还要从左上方跳回来再到右下方将ソーサラーリング的机能换为安置炸弹，最后原路返回乘坐搬运机前往右方入口。

★进入右方房间后会在这里遇到クレイアイドル长男，记住与其对话后一定要送给他パルマコスタワイン或大和酿 和誉。

在右上方会有铁板バキュラ挡住去路，玩家需要慢慢将其引导到有滚石的通道上，然后用滚石将其压碎以通过道路。然后用炸弹破坏那些木桶便可以得到抑制矿石了。

14. 森閑の村オゼット

事件发生后会与教皇骑士团强制战斗，コレット被抓走，而プレセア也恢复了神志。然后去ミズホ。

★此时顺便可以去アルテスタ的家一趟，从タバサ那学到料理"カレーライス"，以后的剧情发展会用到这道料理。

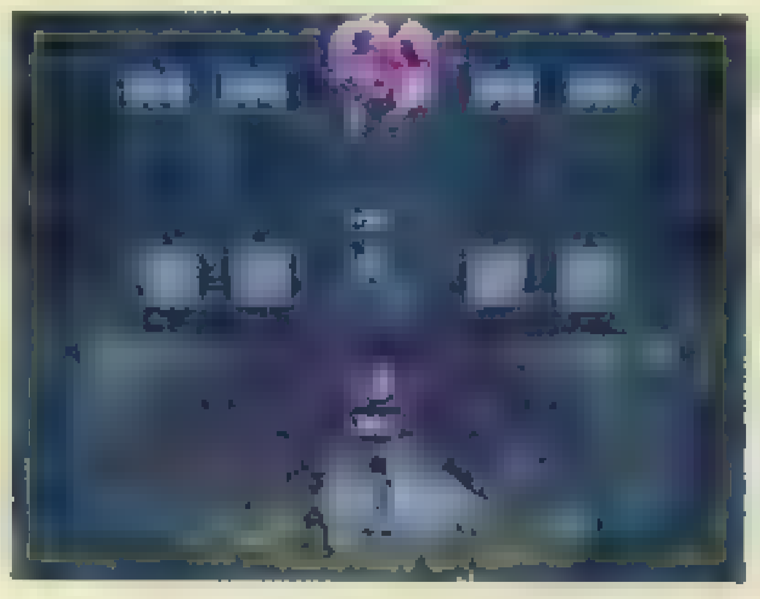
15. 神秘の里ミズホ

与头领对话后得知雷之精灵的情报，为了与雷精灵签订契约，向北边前进便可以来到雷之神殿。

16、雷の神殿

迷宫指南

避雷针的原理是最高处的避雷针处才会有雷击，因此在解开这里的谜题时一定要注意这一点。进入神殿第一个区域后首先竖起右边的避雷针，然后关闭中间的避雷针；接下来关闭右边的避雷针，竖起左边的



避雷针，这样就可以去左边改变ソーサラーリング的属性了，ソーサラーリング发出的雷有三种颜色，分别可以打碎三种颜色的石块。这里要注意的是最后要让有许多黄色石块的电力通道的最上的岩石落下，那么如何利用落雷机关破坏那些黄色石块以形成电力通路就要仔细考虑一下了。另外，为了节约时间也可以故意从黑暗打雷的区域掉到封印之间。当将封印之间三种颜色的石块都击碎后便可以解除封印，然后便会与雷之精灵ヴォルト开始BOSS战。

★在雷之神殿的那些忽明忽暗的房间很汁厌，一不小心便会失足掉回到封印之间(连按确定键才能避免)，不过只要将控制角色变为ジーニアス和リフィル这两位半精灵便可以保持看清楚道路了。

[illegible]之精灵			
HP	24000	攻击属性	雷
弱点属性	–	耐性属性	雷

17. テセアラベース

迷宫指南

乘坐エレカー前往北边雪原旁的孤岛群，仔细寻找便可以找到这里。在这里首先要获得三个密码口令(随机)，都在敌人身上。要注意

先用石块挡住激光再前进。在第二个记忆点的房间，先将两个石块移到左边的两个空格，然后站在上面斜着对电圈发射电属性的ソーサラーリング光线启动电梯，然后将石块移到电梯的右上角，到二楼。将箱子推到右边再推下，就可以用ソーサラーリング启动另一个电梯 最后在格纳库前按顺序输入密码，最初房间中的忍者会告诉你密码顺序，进入后便会发生BOSS战。

BOSS [illegible]			
HP	16000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	雷

BOSS [illegible]			
HP	12000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	地

18. 飞龙之巢

按照菜单里あらすじ的提示找到地图东部上空漂浮的一块陆地，在这里会发现コレット，然后便会进行BOSS战。战斗胜利后コレット会重新归队，而且此时更可以使用レアバード在大陆上飞行了。

[illegible]			
HP	18000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	–

19. 地之神殿

迷宫指南

在上个事件结束后会自动来到这里，变换ソーサラーリング为地震属性便可以震碎岩石和柱子等，不过如果随便乱用的话会有很大几率强制遇敌。如果之前玩家在トイズバレー矿山给过クレイアイドル长男酒，以及在アルテスタ家找タバサ学过料理的话便可以令道路畅通。在与ソーサラーリング三男对话后利用ソーサラーリング震断木桥落到最下面，然后与其再度对话开始护送其到达迷宫的另一边，由于不能让其遇敌，因此要在他前面扫清一路上的敌人，而在到达右侧出口时应该等其进去后自己再进去。成功之后在桥上与其对话，注意在其数到"三"后要在他跳得最高的时候震动木桥，反复成功三次后便会震碎木桥，然后进洞发生BOSS战，胜利后收得地之精灵ノーム。

BOSS 地之精灵[illegible]			
HP	28000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	地

20. 雪景の街フラノール

首先在雪景之街得知冰之神殿的情报，以及在饰品屋"雪弧"的老人口中得知可利用ペンギニストフェザー来制作防寒的ペンギニストミトン的消息。然后在城镇周围打企鹅人，获得三根ペンギニストフェ

ザ后去老人那里打造ペンギニストミトン，然后便可以去雪景之街不远处的冰之神殿冒险了。

21. 冰の神殿

迷宫指南

进洞后首先变换ソーサラーリング的机能，在有水滴落下的地方使用便可以令水滴冻结变成可供推动的冰块，利用这一功能从左上方的出口出去，然后再从另一侧进洞即可拿到"セルシウスの泪"。

在湖的另一侧尽头使用"セルシウスの泪"令湖水冻结，然后从最左边的位置出发按上、左、上、右、下、左的顺序滑冰可以拿到宝箱，然后在拿宝箱的地方从最下面的位置出发按右、上、左、下、左、右、上、右、上的顺序可以到达对岸。石像脸朝的方向是：上边的脸朝左，左边的脸朝右，下边的脸朝右，右边的脸朝下。进入门后与冰之精灵セルシウス以及北极狼フェンリル战斗，胜利后便可与之签订契约了。而在签订契约并出门后会发生事件强制回到オゼット，再去アルテスタの家，剧情后リフィル暂时离队。

BOSS	冰之精灵		
HP	18000	攻击属性	–
弱点属性	火	耐性属性	水、冰
BOSS			
HP	12000	攻击属性	冰
弱点属性	火、雷	耐性属性	水、冰

22. 海の乐园アルタミラ

进入前リーガル暂时离队，等离开アルタミラ时他才会归队。首先到右上方的墓碑前发生事件得到レザレノ社员证，然后利用左上方的交通工具来到レザレノ·カンパニー，前往空中庭园中央的アリシアの墓后发生事件，然后便可以离开アルタミラ了。

23. 异界之扉

在菜单里的"あらすじ"一项中可以确认其位置（南大陆东北方的小岛），在那里与教皇骑士团战斗胜利后便可以通过异界之扉回到シルヴァラント。

24. 港町パルマコスタ

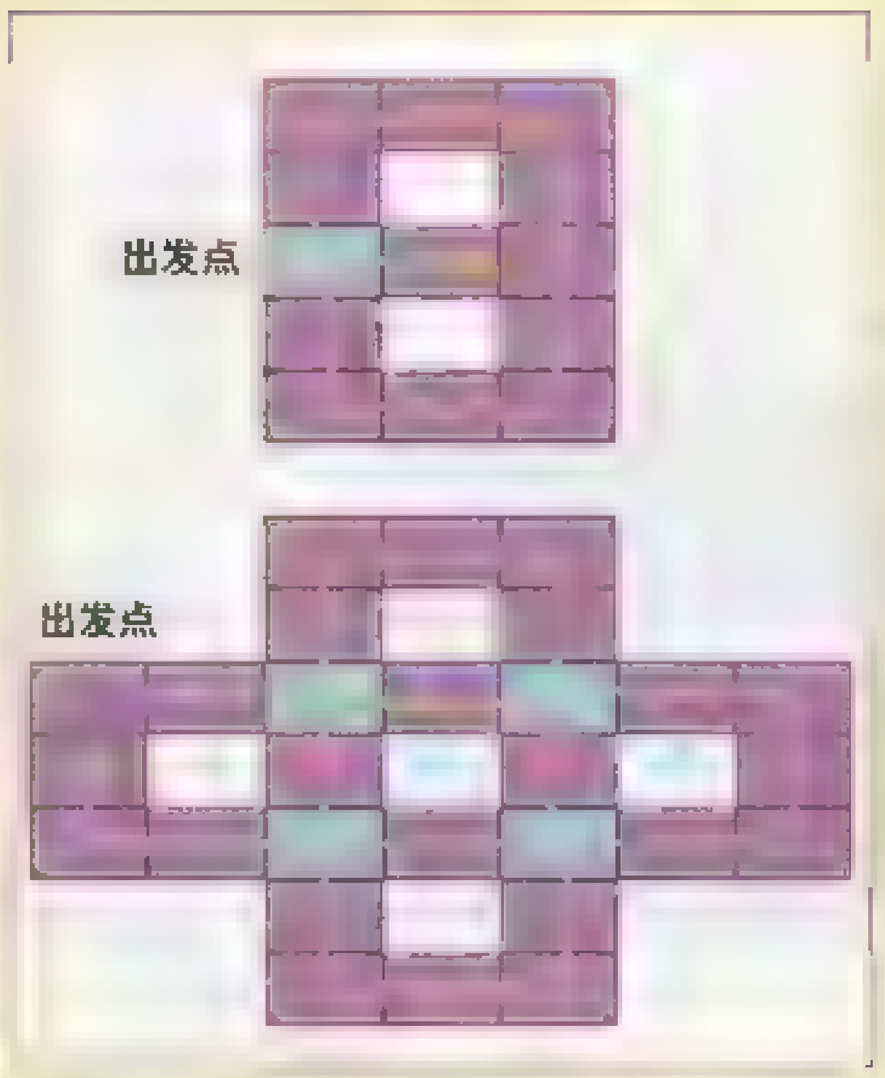
回到原来的世界后先去パルマコスタ的总督府见ニール，然后再去パルマコスタ人间牧场，与ボータ对话后便会被带到绝海牧场。如果之前没有收火之精灵和风之精灵的话可以在パラクラフ王庙及旧トリエット遗迹收得，不过按照正常流程的话此时的实力应该还稍有欠缺。

25. 绝海牧场

迷宫指南

绝海牧场里发光的地板要一次性走过，不能走回头路；第二个发光的地板要先从下面走，然后按照由外到里的顺序行动，玩家可以参考右上方的图片。

变换ソーサラーリング的机能后乘房间内的电梯前往上一层牢屋，把塔周围的四个机关都按下后即可放出全部人员，再乘电梯来到三层。这里需要乘坐电梯移动，利用ソーサラーリング改变左右方向，玩家需要看清楚整体路线再行动，不然会浪费许多时间的。最后来到有许多传送点的房间，其中白色传送点是可以改变颜色的，踏上去后便可以移动到与其颜色相同的最近的传送点，在这里开启三个机关后来到最顶层，进门后发生BOSS战，然后再战胜三条飞龙幼体后便会回到パルマコスタ



★在开动机关救人那里会发生事件让一名同伴担当诱饵，而被选中的这名同伴便是此时好感度最低的一名，如果你想与其发展感情的话，可就要注意了。

BOSS			
HP	35000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	地

26. シルヴァラントベース

事件后强制来到アルテスタの家，之后便可以利用シルヴァラントベース和テセアラベース上的空间进行空间转移了。

三、デリス·カーラーン篇

1. 海の乐园アルタミラ

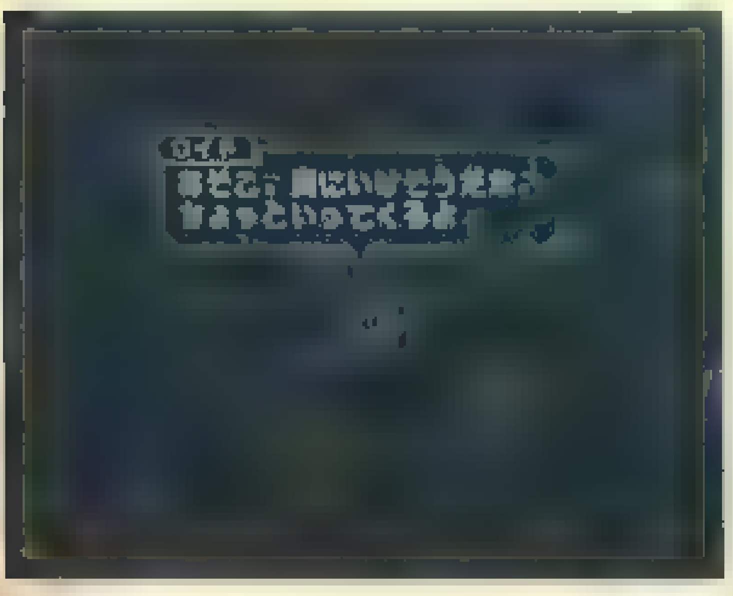
在レザレノ·カンパニー空中庭院的墓碑前发生事件，然后便可以开始精灵收集之旅，按照这时的实力已经可以去收得シルヴァラント的火之精灵以及风之精灵了。

2、暗の神殿

首先先去暗之神殿，由于太暗所以众人决定去メルトキオ的精灵研究所。接下来去斗技场，战胜后救出ケイト，然后拿到重要道具ブルーキャンドル，这样就可以将暗之神殿照亮了。

迷宫指南

进入暗之神殿后会发现暗之精灵分身成了五个，玩家需要先通过入口左侧的通道（有怪物出来的地方）来到阶梯阶段，然后在楼梯间的通风口处爬进去将ソーサラーリング变为暗属性，这就可以熄灭灯和启动机关了。机关是成对的，看眼睛的颜色就可以知道，注意对石像使用ソーサラーリング后只能推拉同颜色的石像，如果途中对其他石像使用ソーサラーリング之后全部石像就会回复到初始的位置。暗之精灵的分身一共有五个，每找到一个都要记住将它们带到存盘点那里去，在带去之前不能切换画面和SAVE，不过带它们的时候要注意熄灭灯光，不然它们是不敢前进的。不过比较烦的一点就是比起NGC版来，PS2版的暗之精灵分身AI似乎要低了一些，总是不肯跟着你前进，要经过多次引导才行。当将五个暗之精灵分身都带到集合场所后便可以带领它们一同来到神殿最下层了，然后开始与暗之精灵シャドウ的BOSS战。



BOSS	暗之精灵		
HP	30000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	暗

★在完成下面一个情节后，シルヴァラント世界的旧トリエット迹、ソダ间欠泉、パラクラフ王庙、マナの守护塔、パルマコスタ以及救いの塔这几处场所都会崩坏，因此如果在这些地方还有什么未拿的宝箱、未完成的事件以及小游戏等等的就在收得暗之精灵后都完成吧，不然以后就没机会了。

3. リンカの木→マナの守护塔

在游戏初期也许玩家就在ノヴァの篷车处发生了光之鸟的事件，并得到了リンカの实，那么此时便可以前往シルヴァラントベース北边被山围住的リンカの木发生事件，然后前往マナの守护塔便可以收得光之精灵ルナ了。

BOSS	光之精灵		
HP	18000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	光
	光之鸟		
HP	19650	攻击属性	光
弱点属性	–	耐性属性	除暗和物理攻击外的所有属性

4. イセリア人间牧场

从守护塔出来后就会来到イセリア人间牧场，这时しいな会暂时离队，而クラトス会再次加入。

迷宫指南

在这里还是大家熟悉的分组行动，还是要注意队伍中回复人员的数量，由于救助班不用参加战斗，所以停止班的人员就选择最强的吧。对着门两侧的蓝色柱子用变化成ルナ属性的ソーサラーリング便可令门打开。除此之外没有什么谜题，一直前进，用ソーサラーリング启动电梯即可上去见到BOSS。

BOSS			
HP	20000	攻击属性	–
弱点属性	–	耐性属性	风

5. 神托の村イセリア

出门后在学校前发生事件，在ジーニアス家前面找到リフィル后去ダイク的家。

6. ダイクの家

与コレット对话后发生事件，クラトス离队，而しいな则会归队。此外在这里还将会与好感度第一的同伴发生事件。然后来到アルテスタの家。

7. アルテスタの家

剧情后前往学园都市サイバック。

8. 学园都市サイバック

前往王立研究所的学术资料馆，事件发生后前往王都メルトキオ。

9. 王都メルトキオ

在地下水道选择"是"引发事件，然后进入マーテル教会，事件发生后经由隐藏房间来到王宫的国王寝室，发生事件后再去王宫的接见室与ヒルダ对话后得到"王の书状"。然后去アルタミラ。

10. 海の乐园アルタミラ

在レザレノ·カンパニー的社长室与ジョルジュ对话两次然后去二楼的资料室。之后再回到サイバック

11. 学园都市サイバック

前往王立研究室，从左边的门进入到第一个房间

得到宝箱中的ジルコン后去ユミル之森。

12. ユミルの森

迷宫指南

玩过《幻想传说》的朋友应该对这个地方很熟悉吧，虽然谜题是完全不一样的……

首先改变ソーサラーリング的属性拥有召唤动物之力，然后在树根上使用是召唤野猪撞击大树，在有蓝色花的莲叶上使用是召唤小鱼，在有白花的树枝上使用是召唤鸟儿将自己带到别的地方，在这一迷宫一定要活用这三种力量才能解开谜题。

首先从左侧出口来到下一版面，在左上方发生事件，然后经由右侧上方的出口来到下一版面，到右下方的树根上使用ソーサラーリング取得青い种，将其

种在ソ　サラーリング属性变换点左边的花卉处便可以令各处莲叶上长出蓝色的花。

在靠近出口处的莲叶上使用ソーサラーリング会得到白い种，然后将其种在ソーサラーリング属性变换点的附近便可以令各处的白花盛开了。

在有鱼的区域的岩石利用野猪将其破坏(左右要各撞一次)，然后在最初版面右侧的白花处使用ソーサラーリング来到右上的树上将木箱推下，之后来到最右上方的树根处便可以看到ユミルの果实了。

依次在最右上的树根、其左下不远处的树根、右边的莲叶、左上的树根、地图中间的莲叶、从左中方通路切换版面后见到的莲叶、最初版面右上方的莲叶处使用ソーサラーリング后便可以在ソーサラーリング属性变换点附近的莲叶处取得ユミルの果实了。其中要注意的便是有两条大鱼的地方要等下面一条通过桥向下移动后再用ソーサラーリング诱导小鱼前进。得到ユミルの果实后便可以从左上方的出口来到ヘイムダールア。

13. エルフの隐れ里ヘイムダール

进入之前ジ－ニアス和リフィル暂时离队，等离开ヘイムダ－ル才会再度入队。与族长对话后得到“エルフ长老の杖”。

14. ラーセオンの渓谷

迷宫指南

这是游戏中最令人头疼的迷宫之一，谜题倒是不困难，但就是需要一次次地尝试，很容易让人心烦意乱。首先还是要改变

ソ　サラ　リング的属性，这样就能让自己被气泡包住然后被花之风吹走。利用キルマフル　ツ可以让花回复生机，而用アマンゴ可以让盛开的花枯萎，最好搞清楚风的流向再行动，以免走冤枉路(不过似乎是无法避免的……)，另外这两种食材都可以在两种树上无限取得。在第三个区域乘大花之风。在第四个区域为了到右上的丘陵，要让交叉的花枯萎。第五个区域被大花吹飞，到达能从上面看到洞窟的地点，再被花吹飞到第三个区域的丘陵上。在第三个区域让枯萎的花复活，吹向上的风，然后去第五个区域，再次被吹飞。在第五个区域的右边，乘上升风到右边，将枯萎的花复活后飞往左边的洞窟，令洞窟前的花复活。在洞窟内从左边出去复活枯萎的花，然后让它将自己吹去右边。在小屋前和语り部对话后会获知灵草マナリーフ的生长地点，将两边的花复活后去上面让岩石落下。然后进入洞中展开BOSS战。取胜后再回到小屋和语り部对话，便可以直接回到入口处了。

BOSS			
HP	36000	攻击属性	－
弱点属性	火	耐性属性	地

15. 南岛の修道院

修道院位于トイズバレ　的东南边，在那里见到ゼロス的妹妹セレス，得到クルシスの辉石后去救いの塔。注意此时就可以去王都挑战斗技场了。

16. 救いの塔

进入后会与クラトス进行BOSS战，虽然说即使失败的话也不会GAMEOVER，但因为打倒クラトス的话会获得EXジェムLv4，因此还是建议各位全力争胜。

BOSS			
HP	25000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	雷、光

17. 神圣都市ヴァルガイア

在无法进行传送的传送点处发生剧情，コレット飞上去后将木箱从传送点上推开便可以令其功能恢复，然后通过传送点来到有许多天使的区域，在右边的建筑物内得到マナのかけら。先与所有天使对话收集情报，再在右侧版面尽头下方的机器获取情报，然后就从右面数第二台机器处发生情节令紧急用传送点恢复运作了。乘右下的飞空平台来到紧急用传送点处，进入后来到无重力空间。

★右侧版面尽头上方的机器是自动售货机，如果道具数量不多的话可以在这里补充一下。

无重力空间共有三层，移动方式类似于前面的冰之迷宫。最初要移动至右侧出口的路线是：右、下、左、上、左、上、左、下、左、上、左、下、右、下、右、下、右、上、右。要移动至左上方电梯的路线是右、下、左、上、左、上、下、左、上、左、下、左、下、右。

上层的无重力空间，要移动至上面出口的路线是：下、右、上、左、上、右、上、右、下、右、下、右、上、左、上。然后从右边出来

后要移动至下面电梯的路线是：上、左、下、右、下、右、下、右、上、左、下。

下层的无重力空间：左、上、右、上、右、下、右、下、左、下、左、上、左、下、左、上、右、下、右、上、右。

首先进入最初层无重力空间右侧的出口开启设备令红色门的锁定解除，然后从无重力空间的左侧出口出去，一直向左上方前进，经过两个版面后穿过原先被锁定的红色门开启设备令蓝色门的锁定解除。然后进入下层无重力空间右上方的出口调查得到エレベ－タ　キ－，从最初的无重力空间左侧出口出去找到不远处的电梯令其恢复运作，强烈建议先去SAVE一下再乘电梯去挑战BOSS。记住，此时的ユグドラシル依然是无法战胜的，我们所要做的便是撑过一分钟，然后战斗便会自动结束。

BOSS			
HP	40000	攻击属性	光
弱点属性	暗	耐性属性	光

18. アルテスタの家

事件发生后进入强制战斗，胜利后与所有人对话，然后去雪景の街フラノール找医生。

19. 雪景の街フラノール

在右上方的医院处找到医生。

★在夜间休息时好感度最高的人会敲ロイド房间的门邀请其一同去观赏雪景，拒绝后好感度第二的人出现，依然拒绝后会强制与好感度第三的人一同观赏雪景。需要注意的是，在NGC版中是可以拒绝前三人的，那时就会强制与クラトス一同观赏雪景，但在PS2版中就不会有第四次机会了，必须要让クラトス的好感度处于前三位才能在最后选择他成为同伴。而如果选择了与クラトス一同出去的话，那么在游戏的最终盘阶段最后クラトス便会替代ゼロス成为队中的一员。

20. 救いの塔

进入后ゼロス和コレット暂时离开队伍，可以在事前便将两人身上的装备卸下。然后一直前进开始BOSS战，这里的BOSS会根据玩家前面在フラノール的选择而发生变化。如果选择和其他人出去约会的话那么BOSS便是ゲートキーパー，而与クラトス出去约会的话BOSS则改为ゼロス……

BOSS			
HP	28000	攻击属性	光
弱点属性	－	耐性属性	雷、光

BOSS			
HP	18000	攻击属性	－
弱点属性	－	耐性属性	光

迷宫指南

挡路的树枝可以用ソーサラーリング清除，然后来到最上层左方，使用ソーサラーリング三次令岩石落下，然后下去从岩石旁前进，下面没有任何谜题，只要注意把路上的宝箱都拿到就可以了，里面有不少好东西的，而且这个迷宫也无法再度进入。根据情节发展同伴会一个接一个地离开，在来到最深处后发生情节，同伴全部复归(如果前面选择的是クラトス的话，他会在战斗前暂时成为同伴，而战斗后则离开队伍)，然后进行连续BOSS战。

BOSS　プロネーマ			
HP	32000	攻击属性	－
弱点属性	光	耐性属性	暗

BOSS			
HP	40000	攻击属性	光、雷、土
弱点属性	暗	耐性属性	光

21. エルフの隐れ里ヘイムダール

情节发生后转入自由行动，与コレット对话后选择“ああ”便会进入宿屋，然后进入与当时在フラノール选择的人的恋爱情节，但如果当时选择的是クラトス的话便不会有人过来。然后从村子右上角进入トレントの森。

22. トレントの森

迷宫指南

用ソーサラーリング赶出藏在树洞中的小动物，然后追着它走就能找到正确的道路来到オリジン的封印前。首先ロイド要与クラトス进行单挑，然后才是与オリジン的对决。战斗结束后发生剧情，好感度最高的同伴被抓走(如果是クラトス的话，那么会由コ

レット替代），而ヘイムダール也会崩坏，帮助村民们逃离后来到村口发生事件。

★在最终战前去崩坏的ヘイムダール，然后与右上方河边的人交谈便可令ジーニアス习得其最强魔法メテオスオーム。

BOSS [illegible]			
HP	12000	攻击属性	—
弱点属性	—	耐性属性	雷、光
BOSS [illegible]			
HP	40000	攻击属性	火、土、雷、水
弱点属性	—	耐性属性	—

23.ダイクの家

剧情后得到マテリアルブレード以及エターナルリング，另外如果在フラノール的事件中クラトス出现，那么他将正式加入成为同伴。

24.救いの塔

剧情后来到デリス・カーラーン。

25、デリス・カーラーン

到里面发生剧情后同伴们会强制离开，不过先前被抓走的好感度最高的同伴可以在前方重新加入队伍（需要好感度特别高才行，不然的话则要到下面情节才能与其他同伴一同加入）。然后一路前进来到神圣都市ウィルガイア。

在ウィルガイア的左下区域会得到"クモのミニチュア"，而同伴则分别在电梯前、右方传送装置尽头处的玻璃门内以及先前众人被关押的地方。调查地板的方阵后会与"逃鼠せしもの"战斗；在下面的传送装置尽头得到"刃がけたナイフ"，调查血迹会与"裁からしもの"战斗。右边区域尽头，得到"镜のかけら"，调查破碎的玻璃与"疎まれしもの"战斗。虽然可以不打这三个家伙，不过击败它们后ミトス的力量则会被削弱，因此还是将它们全部干掉吧。

BOSS [illegible]			
HP	20000	攻击属性	—
弱点属性	—	耐性属性	水、雷、光、暗
BOSS [illegible]			
HP	20000	攻击属性	—
弱点属性	—	耐性属性	火、冰、光、暗
BOSS [illegible]			
HP	20000	攻击属性	—
弱点属性	—	耐性属性	风、地、光、暗

三位一体的BOSS击破后从正面的通路进入，得到"デリスエンブレム"。在最终区域打倒正面的ダークドラゴン得到"ヴェントヘイムの键"（不要害怕，勇敢地向前冲吧，你会发现这个在非遇敌状态下最大的怪物就是一个废物……），然后到前方的传送点进行最终的BOSS战吧。

在击败ミトス后会获得EXジェムMAX，而在与其战斗中利用コレット的偷盗技能的话还能偷到一个。另外在NGC版中，在结局画面时，クラトス与ロイド对话完毕后显示出星球时按START键可以调出菜单装备EXジェムMAX，这样就可以省去用GRADE值购入EXジェム继承这一要素，不过在PS2版中这一BUG已经没有了……

BOSS [illegible]			
HP	55000	攻击属性	光
弱点属性	—	耐性属性	光
BOSS [illegible]（第二形态）			
HP	60000	攻击属性	火、雷、光
弱点属性	—	耐性属性	全部（★）

★如果前面击败那三个BOSS的话，那第二形态的ミトス的耐性属性便会变成什么都没有。

PS2版的变化

帧数下降

首先是在大地图上有时会出现拖慢现象，但更令人不爽的便是画面的帧数由GC版的60帧下降为了30帧，不过对于没有玩过NGC版的朋友来说这点基本可以省略掉。

主题歌变更

原本的主题曲"Starry Heavens"被"そして仆にできるコト"所取代，不过演唱者依然是day after tomorrow。

新增动画

正如发售之前NAMCO公布的情报那样，本作增加的动画只有两段而已，而且都非常短，不过素质则是一如既往地高。分别是旧トリエット遗迹处コレット的"天使化第一阶段"以及驾驶レアバード前往テセリア时的"レアバード发进"。

读盘时间

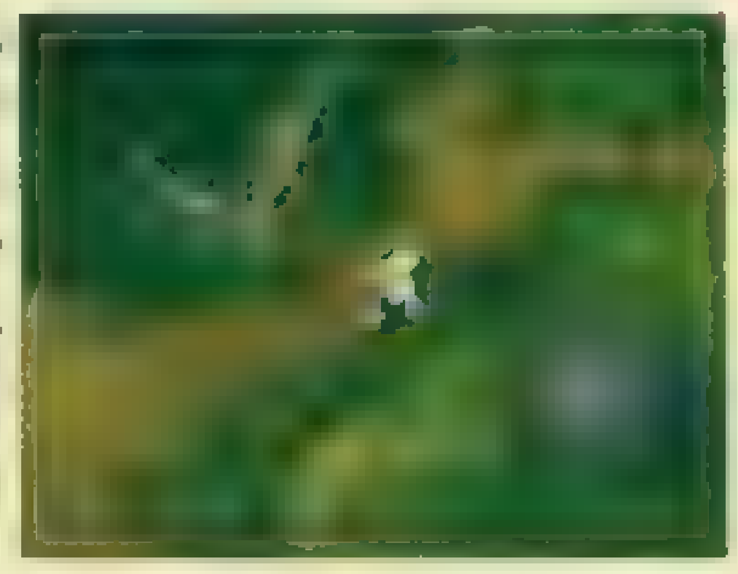
令人担心的问题终于出现了，比起NGC版来，PS版的《仙乐传说》读盘的时间要稍长一些，但如果将游戏安装到硬盘上的话就完全不用考虑这方面的问题了。

多姿多彩的动作

这指的是进行SKIT对话时，各个角色的表情和动作都会略有增加，而且根据人物的心情，头像的位置也会配合地进行摆动，虽然这只是个不起眼的小细节，但还是能看出Namco的细心来。

新练级及赚钱极品

在地之神殿的小矮人全都让开路后，守护在装有魔装备宝箱前的飞龙本来是连击的最佳选择，但由于在PS2版中打倒后的金钱由10000减少到1000，因此我们就可以把目标瞄准另一个家伙——トレントの森的黄金龙。击败它之后可以得到8300GALD，虽然トレントの森比较复杂，但玩家只要在打败它按照右→左→右的顺序切换场景的话便可以再度回到这一场景中蹂躏这个家伙了。



技能习得明朗化

在PS2版中，在术／技上按START键时可以查看到该技的发展方向，这对于曾经玩过NGC版的人来说用处不大，但对于初次玩的朋友就有很大的帮助了。

新增BOSS

本作并没有新增迷宫，而六个新增BOSS则放在了原本的隐藏迷宫——"禁书的记忆"中。分别是幻影マグニス、幻影フォシテス、幻影プロネーマ以及英雄ユアン、英雄クラトス、英雄ミトス。

新增事件

1.アスカード牧场爆破以后、在パルマコスタ会发生新剧情"ミスタ パルマコスタ"

2.アスカード牧场爆破以后，去アスカード的アイーシャ家会发生新剧情"バラクラフ王庙の报告"。

3.在アルタミラ发生泳装事件后，准备离开城镇时便会发生新剧情"游园地事件"。

4．在フラノール的约会事件发生后，去フラノール城镇左边的几个雪雕像前会发生新剧情"フラノール的小孩子"。

目前本人发现的就只有这些，欢迎找到其他新增事件的朋友来信告知。

其他

此外还有一些细微的变化，比如在地图和城镇中可以按R3键查看大地图；"ボルトマンの术书路线"在一周目便可进行；某些情节台词或视角发生变化；在大地图上移动时十字键的速度比R3键要快、暗之装备"魔玩ビジャスコア"的购买地点改为了アルタミラ夜晚时的赌场结局播放STAFF时加入了多张插画、对魔剑士时"オールディバイド"无效了等等……

对了，还有几条是坏消息，一是可以同时修得TS两项技能的BUG被修正了，二是可以利用ル ンボトル生成无限药草的BUG被修正了，三是强制多次中断咏唱形成无咏唱时间魔法的BUG也被修正了。大家还是老老实实按正常方式来练级吧……

新增复合特技

[illegible]	[illegible]	[illegible]
グングニル	ロイド 风迅剑	リフィル：レイ
龙虎灭牙阵	ロイド 魔神连牙斩	リーガル：鹰爪猛袭脚
福音	コレット：天使术	リフィル：レイ
ロックマウンテン	グレイブ	ストーンブラスト上位技
クリティカルブレード	爆碎斩上位技	イラプション
斩魔月咏华	プレセア：孤月闪及其上位技	しいな：散力符及其上位技
幻魔月咏华	プレセア：孤月闪及其上位技	しいな：幽幻符及其上位技
斩魔飞燕脚	リーガル：飞燕脚	しいな：散力符
幻魔飞燕脚	リーガル：飞燕脚	しいな：幽幻符
魔净光符	しいな：炸力符或破魔涛符	リフィル：レイ

新增服装

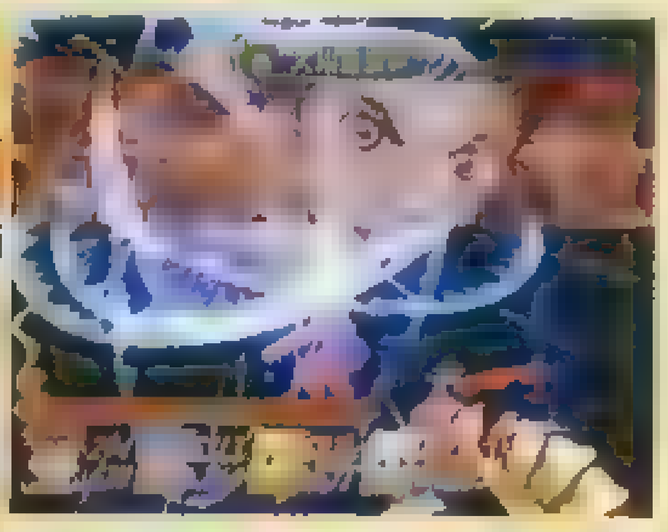
ロイド、クラトス	剣豪の服装	しいな与くちなわ之间的决斗胜利，令长老复原，在フラノール的约会事件中选择クラトス，最终迷宫中开启ヴェントヘイム之门。满足上述条件后回到ミズホの里即可从长老那里获得。
コレット	ロイドの服(コレット)	在フラノール的约会事件中选择コレット，限定时间为在ヘイムダール的恋爱事件发生后～与クラトス单挑期间，去ダイクの家时便可获得。
リーガル	礼服	在フラノール的约会事件中选择リーガル，最终迷宫中开启ヴェントヘイム之门后进入アルタミラ便可发生事件获得。
ジーニアス、プレセア	防寒服	在フラノール的约会事件中选择ジーニアス，最终迷宫中开启ヴェントヘイム之门，然后回到フラノール在宿屋中休息时便可发生事件获得。
ゼロス、しいな	ペアルック	しいな与くちなわ之间的决斗胜利，令长老复原，在フラノール的约会事件中选择ゼロス，最终迷宫中开启ヴェントヘイム之门。满足上述条件后在アルタミラ夜间的旅馆内便可获得。
リフィル	バニー服	最终迷宫中开启ヴェントヘイム之门后在アルタミラ夜间的赌场内可花150000筹码卖得。

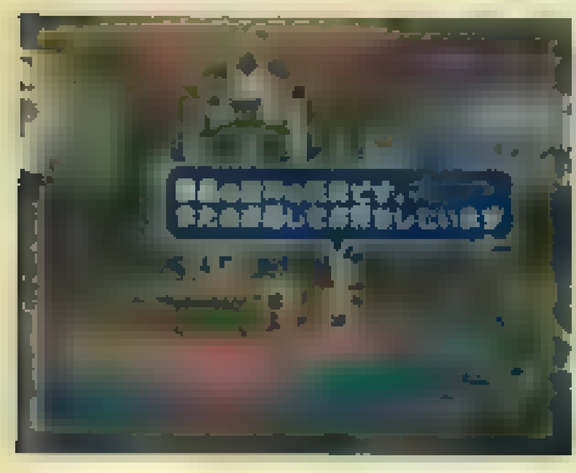
注　要想令长老复原的话，首先しいな要在与くちなわ之间的决斗胜利，然后回神秘の里ミズホ与副头领对话，然后前往雷之精灵处就会发生情节，这时再回到ミズホ就能看到长老复原的情节了。

新增特技及秘奥义

			ロイド		
火炎裂空	特殊技	－	8	－	裂空斩使用200次以上，在武器属性为"火"时发动裂空斩后习得。
真空千裂破	复合奥义	53	28	－	散沙雨及裂空斩的上位技各使用50次后习得。
			コレット		
グランドクロス	天使术	42	40	光	－
			リフィル		
インスペクトマジック	初级术	20	16	－	－
セイクリッドシャイン	秘奥义	－	100	光	レイ或ホーリーランス的使用次数达到100次以上，在OVER LIMITS状态下使用レイ或ホーリーランス便可发动。
フェアリーサークル	秘奥义	－	100	光	リザレクション的使用次数达到100次以上，在OVER LIMITS状态下使用リザレクション便可发动。
			ゼロス		
断空剑	特殊技	－	18	风	闪空裂破的使用次数达到200次以上，在武器属性为"风"时发动闪空裂破后习得。
ディバーン・ジャッジメント	秘奥义	－	100	光	ジャッジメント的使用次数达到20次以上。选择最终同伴为ゼロス，然后在OVER LIMITS状态下使用ジャッジメント便可发动。
シャイニング・バインド	秘奥义	－	100	光	魔神闪空破的使用次数达到100次以上。选择最终同伴为ゼロス，然后在OVER LIMITS并且濒死状态下使用魔神闪空破便可发动。
			クラトス		
守护方阵	奥义	－	24	光	－
シャイニングバインド	秘奥义	－	100	光	选择称号为"ジャッジメント"，拿到マテリアルブレード后，而且ロイド没有装备マテリアルブレード及未参战。在此种情况下等待OVER LIMITS，在HP处于10%的状态下同时按○□×键发动
			プレセア		
雷袭崩击	特殊技	－	8	－	崩袭击使用次数200次以上，在武器属性为"雷"时发动崩袭击后习得。
疾风裂旋	特殊技	－	5	风	裂旋斧使用次数200次以上，在武器属性为"风"时发动裂旋斧后习得。
烈破焰焦击	秘奥义	－	100	－	首先装备的EXスキル中要有マイトチャージ，狮吼灭龙闪的使用次数达到100次以上。并且发生プレセア找回自己的情节。达成以上条件后在OVER LIMITS时发动マイトチャージ，然后使用狮吼灭龙闪。
绯炎灭焦阵	秘奥义	－	100	－	情节发展到コレット被带走的事件后，EXスキル中要有リミットオーバー，狮吼灭龙闪的使用次数达到200次以上，在战斗中除プレセア外其他三名同伴全部战斗不能，而且等プレセア处于OVER LIMITS并且HP在10%以下时使用狮吼灭龙闪即可发动。并且……一定几率无法发动。
			リーガル		
爪龙连牙弹	地上技	64	38	－	－
飞翔天龙舞	对空技	59	28	－	－
裂焰蹴	地上技	－	6	火	裂蹴击的使用次数达到200次，在武器属性为"火"时发动裂蹴击后习得。
飞燕雷脚	对空技	－	16	雷	飞燕连脚的使用次数达到200次以上，在武器属性为"雷"时发动飞燕连脚后习得。
发	地上技	53	25	－	
牙连绝袭击	秘奥义	－	100	－	首先要取得称号"レザレノ会长"，发使用100次以上，在OVER LIMITS时按照"对空技→空中技→地上技→发"，或者"地上技→对空技→空中技→发"的顺序使用特技就会发动。

★在PS2版中，しいな的精灵召唤在技能归类方面全部被归为了秘奥义。





赌场新增景品

物品名	所需筹码	说明
魔禁の玩具	250チップ	暗之装备"魔玩ビジャスコア"，需得到"邪剑ファフニール"后才能购得
忘れな草	75000チップ	可在猎人之里与入口旁的猫人对话后观看全部游戏动画
？？？	150000チップ	リフィル新增服装バニー服（称号：选ばれし美女）

文 铭风

Advanced Guardian Heroes

《超级守护英雄》这款游戏绝对是掌机上不可多得的动作游戏，人物的动作十分流畅，音乐配得也恰到好处。针对不同玩家游戏设置了不同的游戏难度。文中花了大部分篇幅为大家阐述了游戏的故事模式，希望能对大家的攻关和了解剧情有所帮助。其实游戏最大的乐趣还是在对战和共同攻关，这可是朋友间娱乐的好东西啊。

GBA　Treasure SEGA　ACT

模式介绍

STORY MODE	故事模式，游戏在此展开。
VS MODE	对战模式，供1～4个玩家进行对战。
TRAINING	练习模式，选择对象进行战斗练习。
TUTORIAL	教学模式，跟着提示来熟悉各项操作。
TIME ATTACK	时间挑战模式，统计你干掉50个敌人的最快时间。
ENDLESS	无限模式，统计主角能够干掉的敌人数。
OPTION	菜单选项，能够调整难度，查看出招。最后两个选项是消除记录。

人物共通招式

[illegible]	A键，空中配合方向键可在空中移动
攻击	B键，配合方向键可使出各种技能
移动	方向键
防御	R键，在敌人攻击到你的瞬间按便形成Counter，消费mp。
魔法	按住R后按B，有些魔法需要蓄力
切换魔法	L键，可切换角色所使用的魔法

能力提升

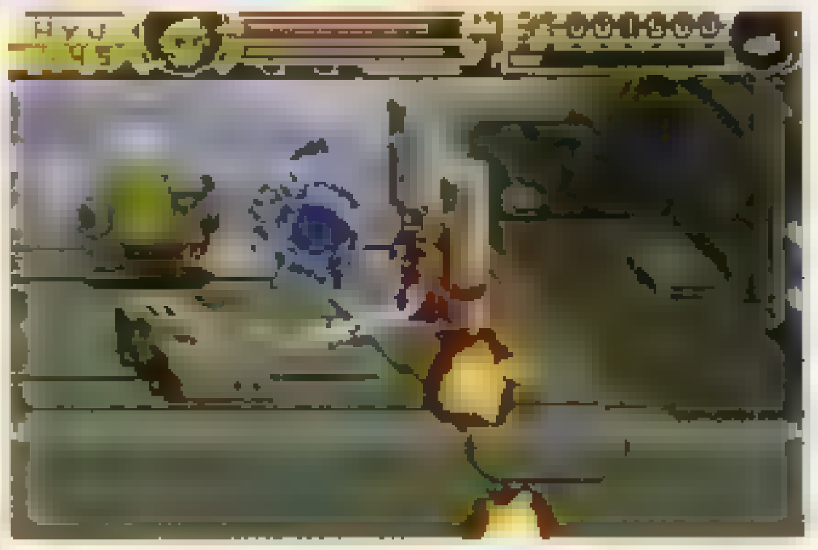
在故事模式中，过关后便可根据你得到的魂之水晶来提升你的能力，增加的点数越多，所需的水晶数也越多。能力的每个数值都有其相应的作用，根据角色的类型来增加吧。

VIT	增加HP上限
MND	增加MP上限和回复速度
ATK	增加攻击力
DEF	增加防御力
MATK	增加魔法攻击力
MDEF	增加魔法防御力和Counter时间
MOB	增加移动速度，减少怒槽闪动所需长度
注：将移动加到21点后角色可以奔跑。	

究级模式

在受到伤害时屏幕右上的怒气槽会增加。当气槽闪光后便可随时发动究极模式了（按A+B键）。发动后角色全身金光，攻击速度大幅度上升。受到攻击后不会产生硬直，任意招数间可相互取消，比如主角可在空中无限使用上勾拳。超级模式中再按A+B键可发动护罩将众人弹开。

COUNTER

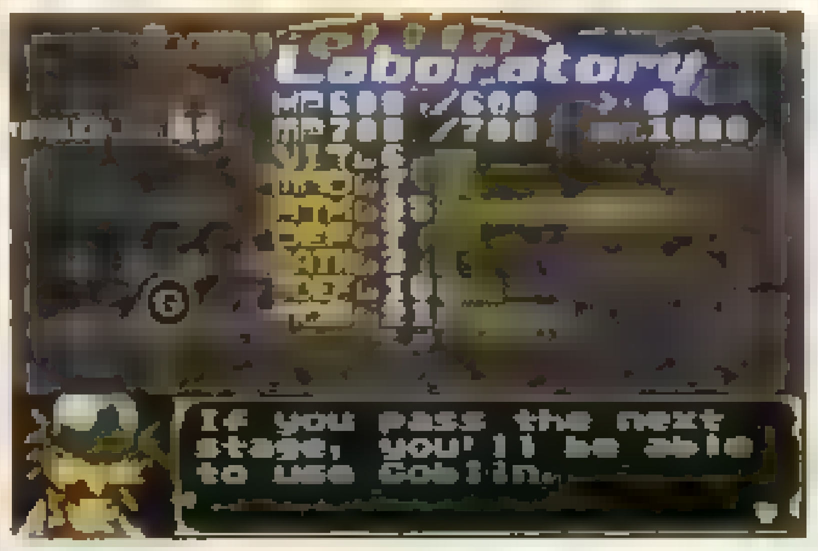


在敌人攻击碰到你之前的瞬间按下R 键便可形成Counter。Counter物理攻击时可使攻击方产生一定时间的硬直（对方是究极模式也一样），此时就是我方攻击的大好机会。而对于远距离的魔法攻击，Counter可将其弹回，不过对于冲击波类的魔法Counter是无能为力的。

恶魔模式

在玩家牺牲后，会出现混沌之王询问主角是否将灵魂出卖给自己。而选第二项"出卖灵魂"的话主角便发动恶魔模式，HP条消失，在右上的限制时间内将会所向无敌。不过时间过后便回到牺牲点来重新开始游戏，是让大家找到攻关方法的模式吧。

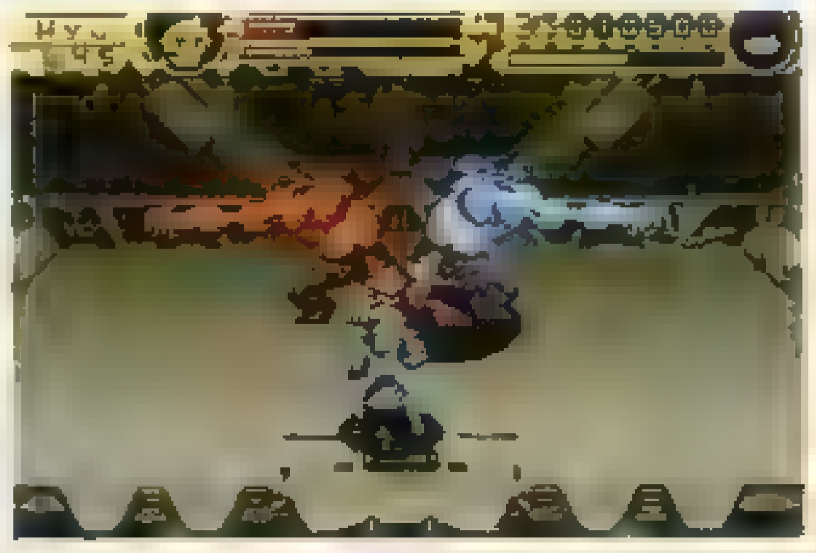
细胞研究



从第二章开始，增加好能力后可交给博士魂之水晶用于细胞研究。当提供的水晶到达一定数量后便会发掘到新角色，再过一关便可在下次进行新游戏时使用新角色了。多次游戏上缴的水晶会累加。研究所需的水晶随着游戏难度的增加而减少。

攻击抵消

在主角进行攻击和发动技能时，有的招式在发出前是有一段无敌时间的。此时遭受攻击便只会发出低沉的碰撞声而不损耗HP。可用于回避敌人的物理和魔法攻击。不过这样会减少我方的怒气槽。由于怒气槽只会在受到攻击时增加，所以根据实际情况来决定是否使用吧。

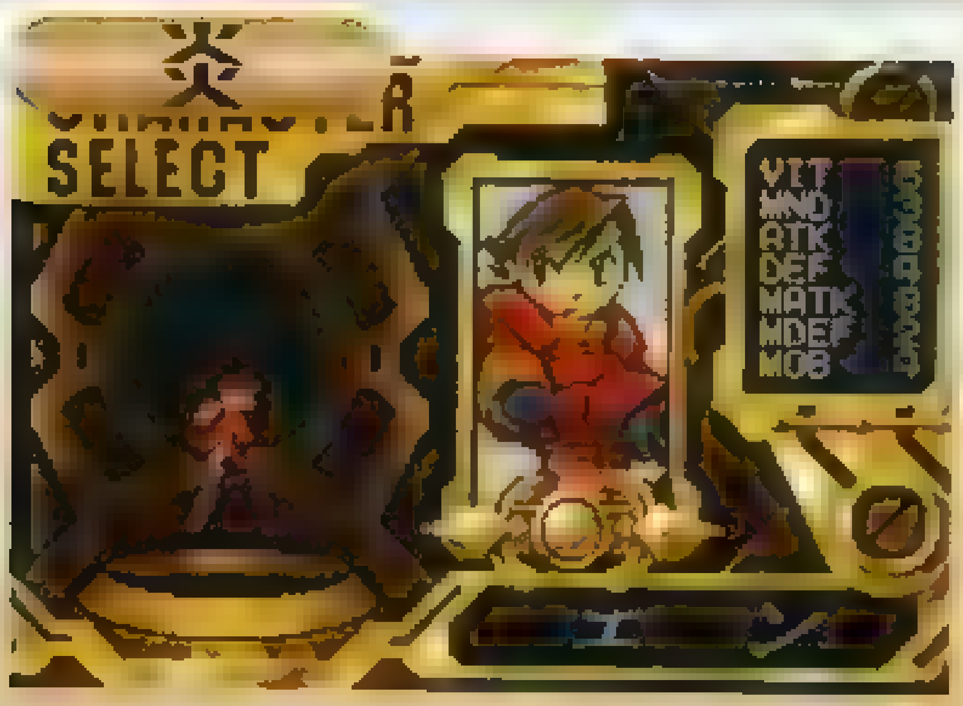


关于难度

难度从EASY到最高的SUPER HARD一共有四个等级。EASY的简单之处在于恶魔模式的时间是无限的，恶魔模式的时间随着难度的增加而递减。而SUPER HARD难度通过后标题画面会变得很绚，成为所有角色的集合。不过此难度下所有的敌人都会进行Counter和发动究极模式，多人同时发动的话一被Counter你就死定了。推荐玩家用故事模式中得到的魔法系新角色来过关。

© TREASURE 2004 ORIGINAL GAME
© SEGA CORPORATION

角　色　一　览



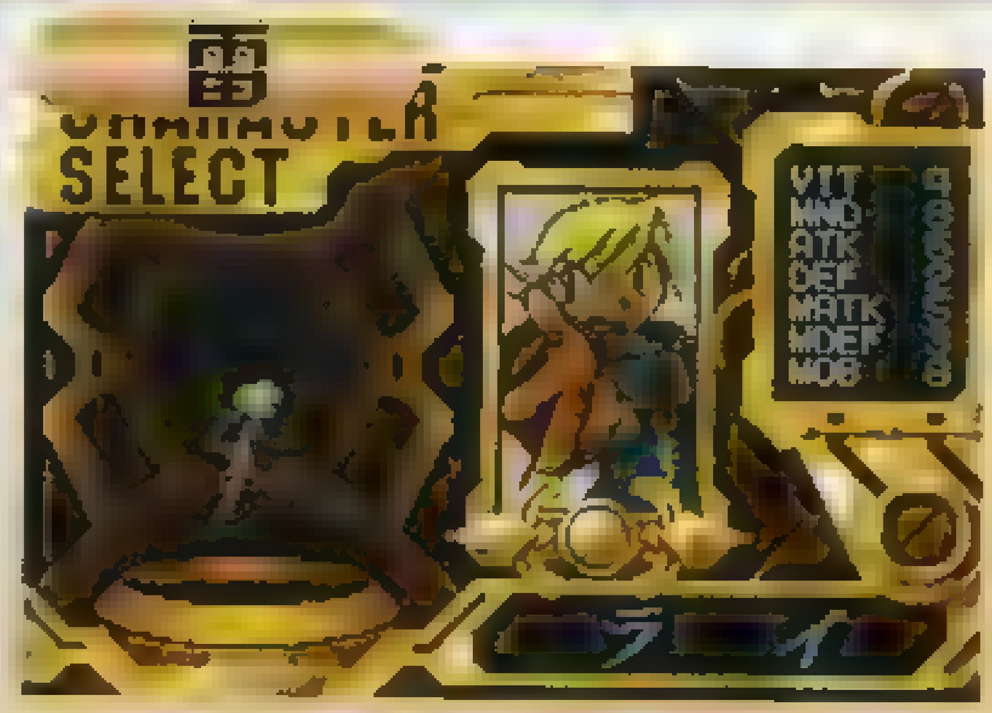
▲角色的物理攻击和魔法攻击在初期就十分强劲。

地上招式

GRAND STREAM	连按B
ROCK SABER	前+B
Lizard Blade	前前+B
Earth Crusher	上+B
Explode	下+B
Gravity Dust	上下+B
Reverse Motor	前后+B(投掷敌人)

空中招式

Fire Claw	按B，可攻击多次
Flame Bomber	前+B
Earth Breaker	上+B



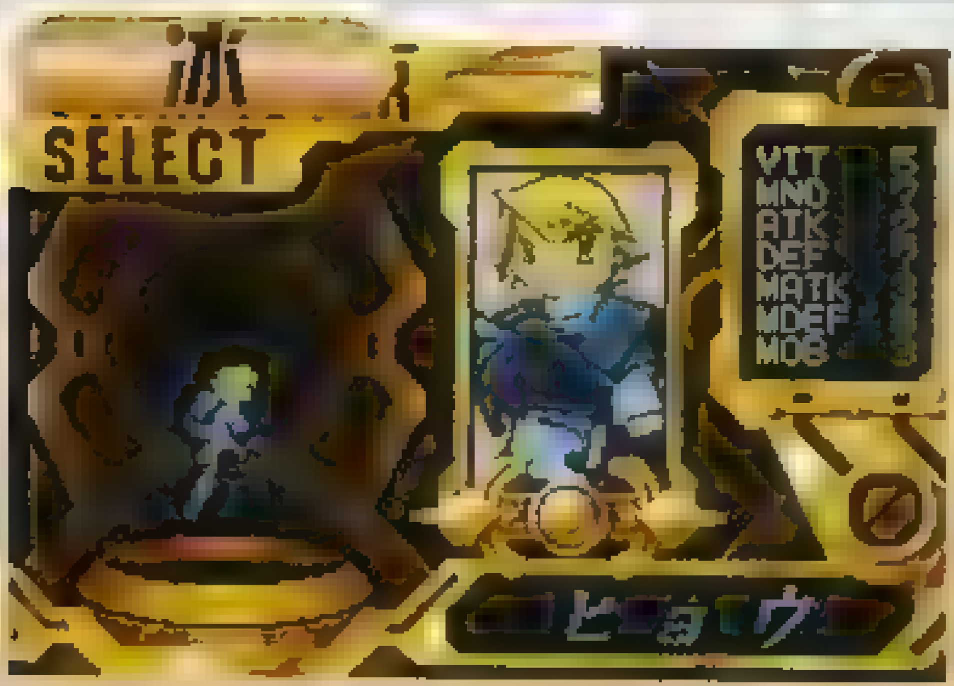
▲速度和魔法很强劲，雷魔法的多段攻击效果很强。

地上招式

Wind Stream	连按B
Branst Burn	前+B
Sylphide Arrow	前前+B
Sky Crusher	上+B
Explode	下+B
Gravity Dust	上下+B
Reverse Motor	前后+B(投掷敌人)

空中招式

Thunder Claw	按B，可攻击多次
Lightning Bolt	前+B
Sky Breaker	上+B



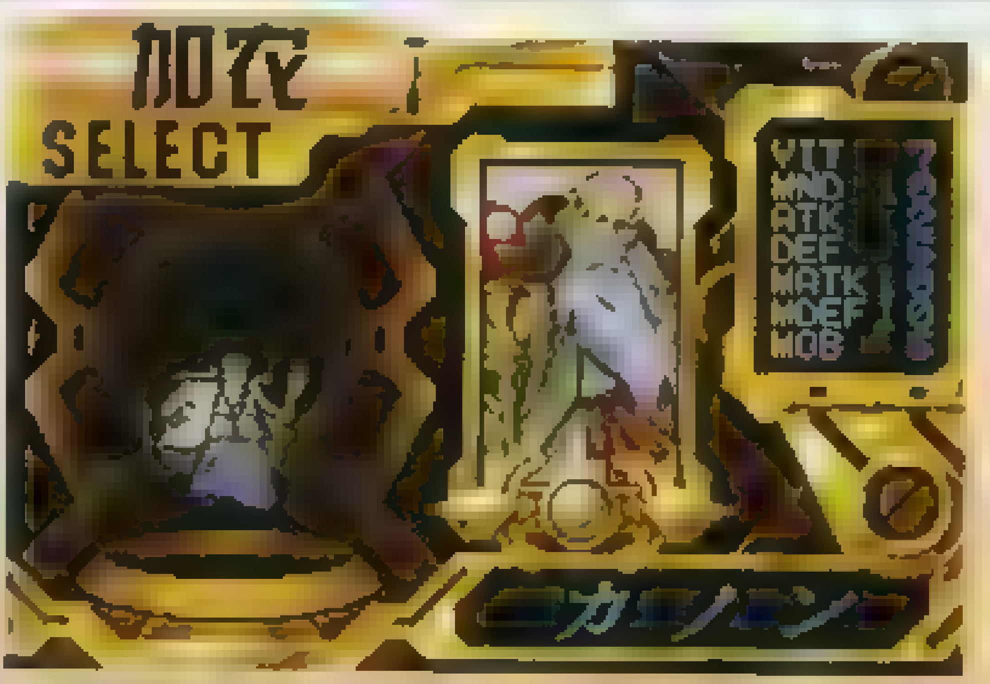
▲以防御力见长，冰属性魔法用做牵制十分有功效。

地上招式

Aqua Stream	连按B
Serpent Grid	前+B
Alseides Lance	前前+B
Wave Crusher	上+B
Explode	下+B
Gravity Dust	上下+B
Reverse Motor	前后+B(投掷敌人)

空中招式

Ice Claw	按B，可攻击多次
Freeze Crush	前+B
Wave Breaker	上+B



▲拥有强力的魔法攻击，同时机动力也很高，很强的人物。

地上招式

Inferno Fire	按B击中后再按B
Thunder Flash	前+B
Gravity Buster	上+B
Kanon Glacier	下+B

空中招式

Inferno Fire	按B击中后再按B
Gravity Buster	上+B
Thunder Waltz	任意方向+B

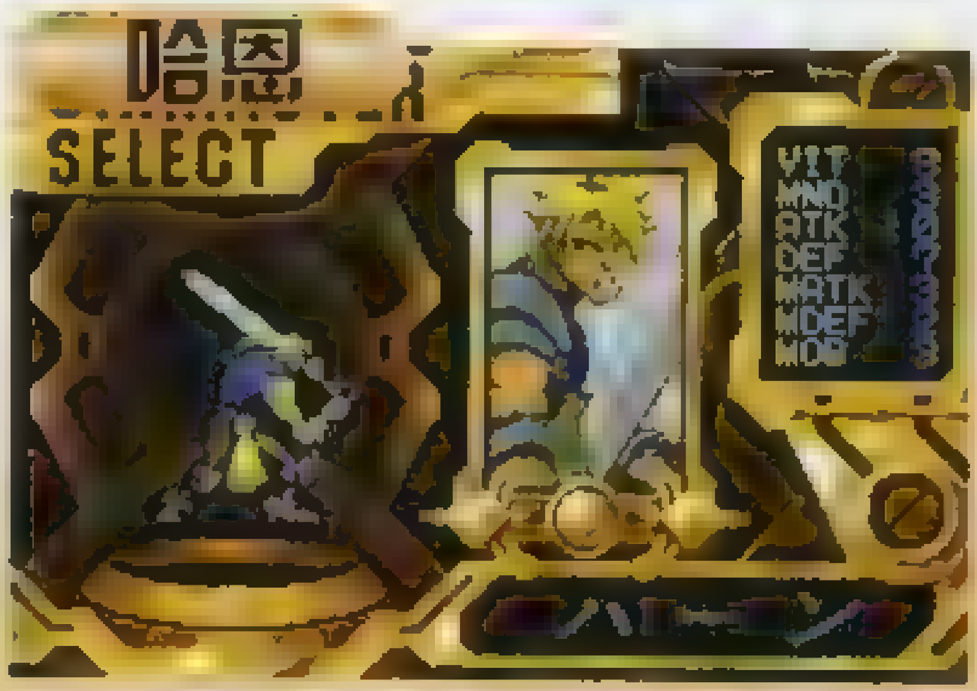
▲拥有超越常人的速度和熟练的多段攻击，雷属性技能也十分强。

地上招式

Flash Shuriken	B(攻击三次)
Top Spin	前+B
Thunder Trance	前前+B
Phantom Sword	上+B
Shadow Sword	下+B

空中招式

Flash Kick	按B
Tornado Kick	前+B
Hurricane Kick	上+B
Lighting Kick	下+B



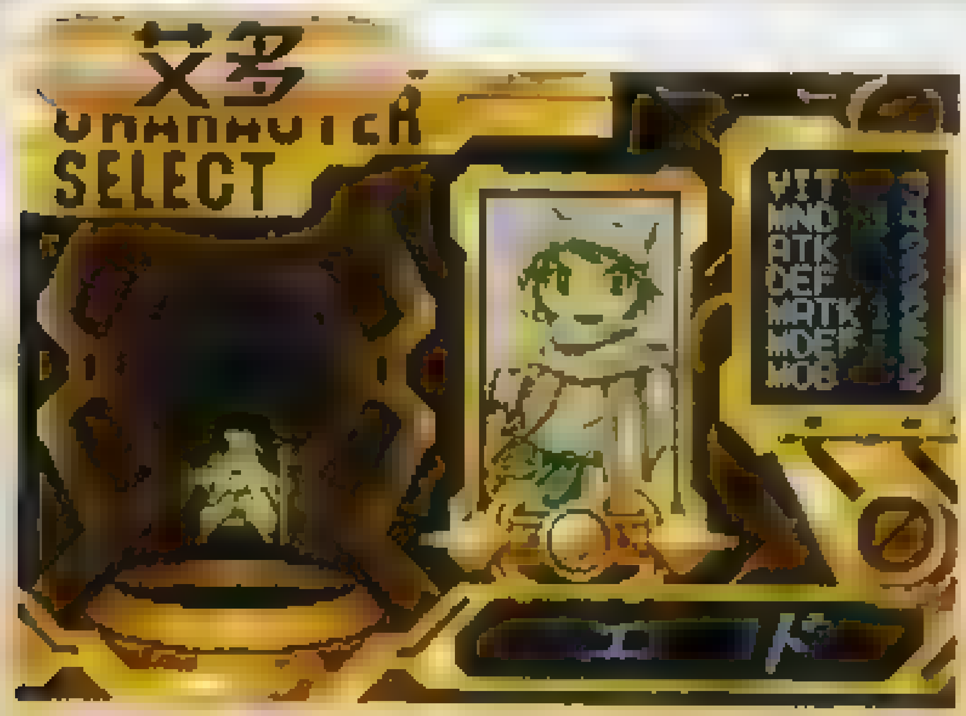
▲虽然出招和移动都很差　但拥有压倒性的攻击力。

地上招式

Break Knuckle	B
Han Dynamic	前+B
Han Dynamite	前前+B
Han Final	上+B
Shadow Crush	下+B

空中招式

Big Magnum	按B
Han Maximum	任意方向+B



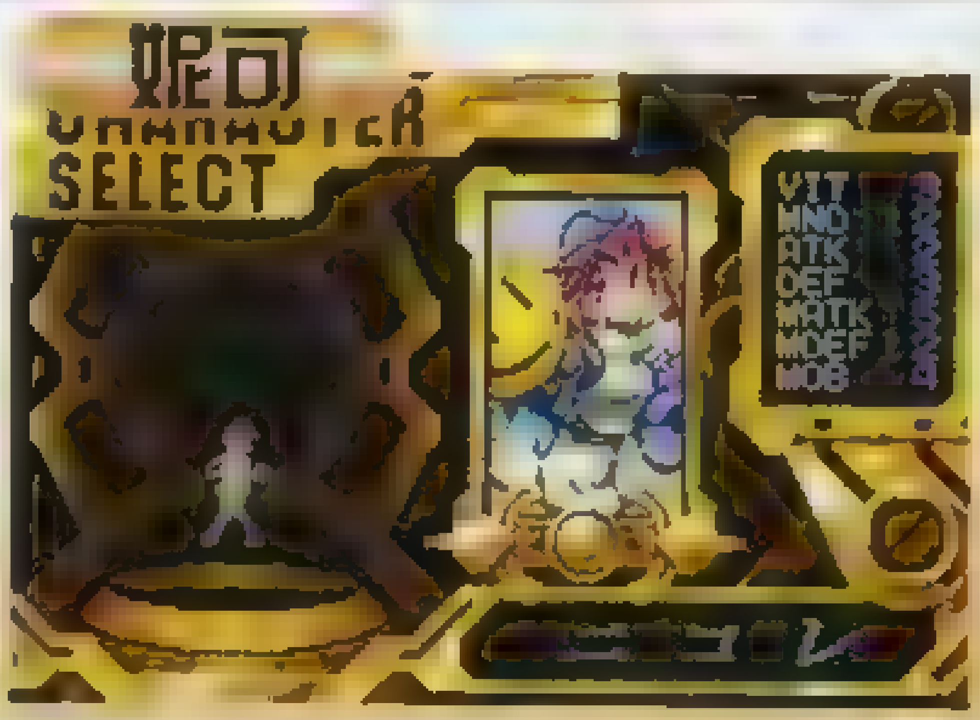
▲魔法攻击十分强劲的角色。

地上招式

Club Chain	连按B的五连击
Burning Flare	前+B
Thunder Wave	前前+B
Aerial Club	上+B
Guardian Sword	下+B

空中招式

Thrust Kick	按B(迅速按)
Thunder God	任意方向+B
Aerial Heat	前前+B



▲擅长在远距离进行连续魔法攻击。

地上招式

Combination	连按B的五连击
Smily Ball	前+B
Counter Wall	前前+B
Holy Turn	上+B
Barrier	下+B

空中招式

Smily Rod	按B(迅速按)
Smily Ball	任意方向+B
Counter Wall	前前+B

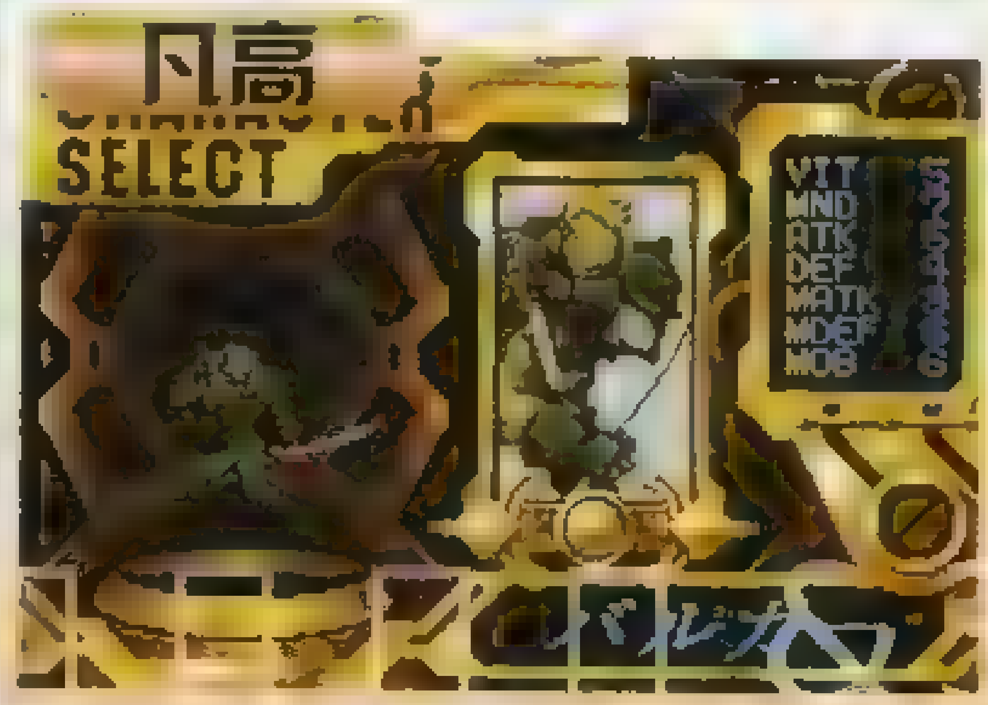
▲攻守平衡，技能出色且破绽小。是十分好用的角色。

地上招式

Gatling Fang	连按B的五连击
Final Rogue	前+B
Calling Cutter	前前+B
Justice Blade	上+B
Moon Slicer	下+B

空中招式

Kissy Bite	按B
Surprise Kick	任意方向+B



▲擅长暗杀的忍者，技能迅速且威力大。

地上招式

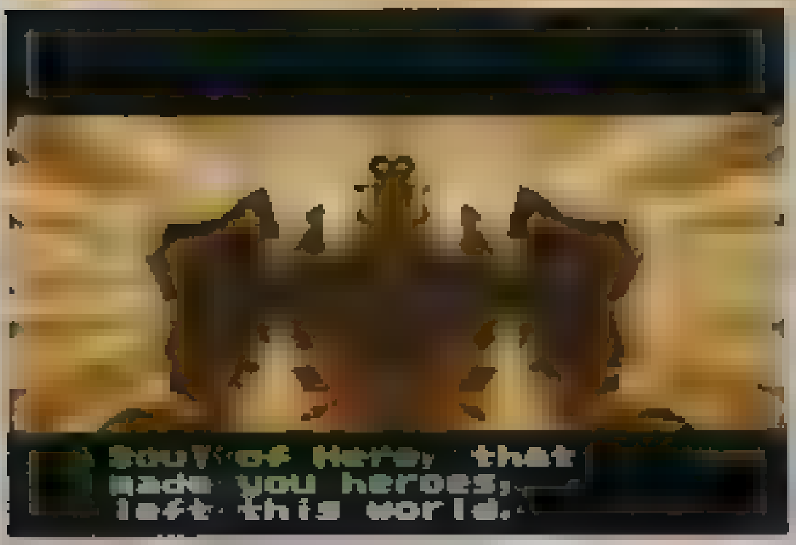
Fang Slasher	前+B
Drive Illusion	前前+B
Ark Impulse	上+B
Delta Edge	下+B

空中招式

Meteor Burst	按B
Thunder Burst	任意方向+B

攻 略 详 解

序幕



很久很久以前……英雄们经过努力将世界从混沌中解救出来。在死去后尸体化为了灰尘，他们的剑就成为了墓碑。英雄们死后来到了天界，面对天上神给予的抉择。

天上神：“从你们降临到这个天界起，你就不能反抗我，使你们成为英雄的灵魂遗留在这个世界上。最后，回答我。服从我，成为究极战士被人们称为英雄。否则的话就抽取你的灵魂让你成为杀戮工具。”面对这这个抉择，有人服从而有人抗拒，抗拒的人被打倒了……

这件事情过了很久，在地球上……

加农：“很快，我重建魔法帝国的梦想就要实现了。佐尔，多谢你复活的技术。利用我的魔法能够竟然制造出了这么多士兵，甚至传说中的英雄也成为了我的仆人。现在只剩下捣毁反抗组织的基地了。”

迪兰：“报告！有一部分反抗人士在第三区域活动。”

加农：“那里是牺牲了的英雄的墓地啊，我好像明白他们的计划了。佐尔，交给你了。”

雨夜，公主和手下的士兵来到了剑之墓……

公主：“我还是不认为这是个好主意。如果我们解放了英雄的灵魂，你会……”

士兵：“公主，帝国的飞行堡垒已经逼近了。得赶快，否则一切都完了！这是……魂之剑，英雄们的坟墓……”

突然佐尔从空中袭来：“马上，这里也将成为你的坟墓！”

话音刚落佐尔的手下便纷纷降落，士兵拖延了一下便被打倒……趁着交战的空隙，公主将英雄的灵魂解放了。

公主：“欢迎，另一个世界的英雄。请帮助我们找到逃出这里的方法吧。”

Stage1 脱离

首先是和佐尔三个手下的战斗。尽量不要用重击击打敌人，打下悬崖的话便得不到魂之水晶。这300点水晶对初期的主角来说很重要，可提升10点技能。接着佐尔将落脚点破坏了，下落途中要用按两下A来跳上石块，最上方有只粉红哥布林，而直接掉下去会被石块群砸。

在石桥上与大批敌人作战，大批敌人靠近时用魔法攻击或地震攻击(↓+B)比较实用，不过尽量逃离包围圈。将红色头领干掉后所有士兵会逃跑。

加农见状召唤出的独眼巨人，他的招数判定时间十分长，主动攻击会僵持很长时间。但它的特点是动作很慢，玩家可在此熟悉一下Counter的感觉。之后面对禁断兵器，在基地的导弹到达之前要坚持30秒，过程中会不断吃到加MP的道具，尽量用R键发动防御吧。最高难度下不要反弹魔法，会使敌人发动超级模式。

拨开树木的阻拦来到洞穴内。打碎岩壁后会出现许多哥布林，红色的可打出HP回复道具来。对付体型小且灵活的它们还是用范围广的地震攻击吧。在见到基地入口后往回走可看到一巨型哥布林。基地内部，佐尔正在为主角的成长高兴。战斗中要对付佐尔旁边的4个炮台，反弹两次炮弹便可摧毁一个炮台。将4个炮台都干掉或佐尔的HP降到一半以下，佐尔便会乘坐球状飞行器逃跑。

Stage2 漂流

踏着基地的碎片登上了公主的飞船，众人见到主角十分高兴。此时从基地发来敌人正向基地进发的消息，要赶紧回去。但祸不单行，佐尔出现，飞船被击落了。在舰长的努力下紧急迫降到河川，顺着河川快速飘向组织基地。主角的任务就是清除路上的追兵。

一开始的敌人以哥布林坦克为主，将其干掉后它还会拖着坦克冲向你发动自爆，要跳跃躲开。河面上还有坦克发炮弹来袭击你，用Counter弹回即可。然后会从水中跃出大批史莱姆，不过实力不强。空中会爆炸的红色史莱姆要跳起攻击其头部，可得到许多灵魂水晶。干掉众多敌人后迪兰前来阻拦，猛攻他便可快速胜利。不过建议先干掉他背后的坦克，有很多水晶。

之后继续和大批士兵作战。从粉红哥布林身上补充了HP后突然水面贱起了水花。

银次郎：“我叫银次郎，传说的英雄之一。你也是另一个世界的英雄吧，让我们战斗吧！”

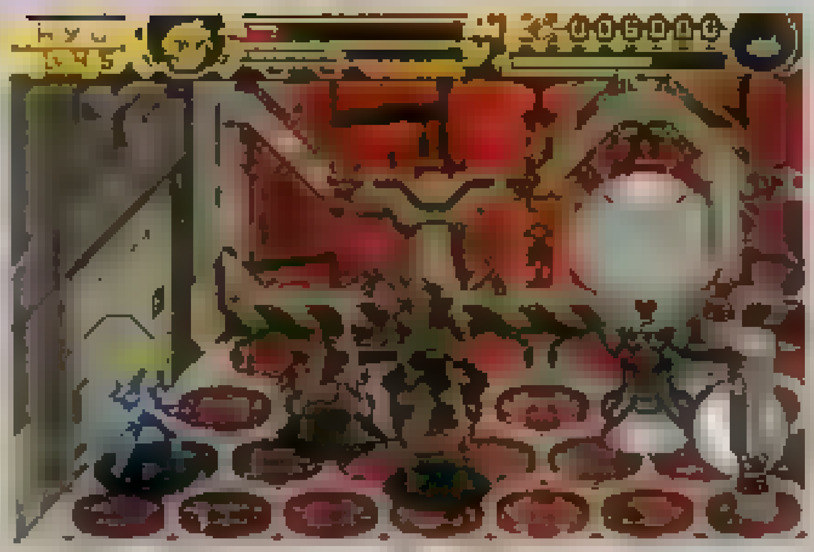
银次郎会放出很多分身来协同作战，但是分身相对较弱，一套连招便可解决。干掉后屏幕旁其他的分身会不时用飞腿攻击你，成功Counter后可得到HP回复道具。本体不会使用超级模式，当他旋转攻向你时很容易Counter，不过要注意他的雷属性攻击。

胜利后他终于清醒了过来：“感谢你把我从魔咒中解放出来。在战一次吧，我不得不看看你是否是那个能面对幕后策划者的人……”说完后银次郎变身为了超级模式。由于攻击速度的加快，很难进行Counter。最高难度下建议玩家也用超级模式来对抗吧。胜利后银次郎给予了主角灵魂能力，速度加10。

在通过坦克阵后空中要塞追了上来。是加农……

加农：“想回基地？没门！我们不会让你走，同时你们也将失去可回去的地方！”

然后是一顿导弹和光球的扫射，没有信心Counter的玩家可以一直挥拳来抵挡攻击。干掉敌兵后加农要赶去摧毁基地，将消灭主角的任务交给了佐尔。



佐尔的球状飞行器发射扫射后会撞击三次飞船，要跳起来躲避。(不过气槽很少的话建议承受撞击，消费HP少但气槽增长多)等到飞船将要落上飞船甲板的时候发动超级模式，一直用↑+A连续攻击可轻松干掉它。不过不能发动的话便慢慢用飞腿攻击吧。

Stage3 潜入

虽然消除了敌人的困扰并回到了基地，但是基地却沦为火海。天空要塞正在肆意攻击……不过还好我们的英雄在这里，既然不能从外部对空中要塞进行攻击，那么就从内部吧。在舰长的提议下主角乘坐导弹前往空中要塞，空中会出现很多坦克。可大胆跳出去攻击，吃到水晶后快按两下A键间可跳回到导弹上。

登陆基地后将两个弹射器毁坏，之后推动坦克压住开关便可进入电击门内。门内是一毒气装置，不攻击的话它喷出的毒雾会不断消耗你的HP。此外在其闪光时不要攻击，会被Counter。胜利后慢慢将所有的史莱姆干掉吧，一个有100水晶哦。进入内部，迪兰跳了出来：“我会教教你什么是真正的恐惧！很遗憾，想求饶的话已经太晚了。服从你自己的命运吧。”话虽这么说，但是相比之前好像没什么长进。胜利后继续前进。

在机电室，开场即用地震将三个黑色士兵震开，然后跳在空中连踢飞腿便可摧毁装置。之后出现在主角面前的是带着魔法师的佐尔。战斗中务必先将周围的魔法师干掉，否则魔法被打中一下可不是闹着玩的。胜利后佐尔似乎期待主角继续变强……在升降机上继续战斗，最后是双色的独眼巨人，用魔法来进行攻击吧。

由于飞船内部遭受的损害使加农下令分离基地上部并且把它炸掉。在主干的疯狂轰炸下堡垒上部被摧毁了。而主角则踏着碎片跳进了已脱离的主干部分。在干掉众多追兵后，前面的墙突然碎裂，从里面跳出一男子。

哈恩：“我是哈恩·桑威尔，继银次郎之后也请击败我，把我从咒语中解救出来吧！”

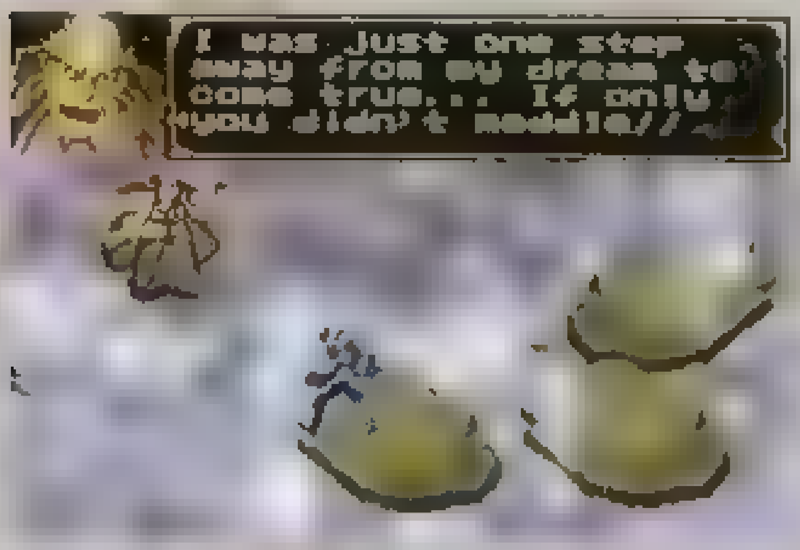
对方的攻击力很高，建议不要起正面冲突。利用他移动的弱点来绕到他背后攻击。将哈恩解放后他十分高兴：“我终于得到解放了。没有多少时间了，开始我们的灵魂之战吧，你得尽你的全力，因为银次郎会帮我的。

由于银次郎的帮助，被这样一快一强的搭配打

顺的话就惨了。先重点攻击银次郎，一两套连招便可。胜利后，接受哈恩要干掉把他们变成兵器的人的委托，得到了他的灵魂。

然后来到核心部分，面对加农不要着急，因为他是打不死的。将魔法师干掉得到水晶后猛攻上方的核心便可。望着轰鸣的要塞，加农实在无法相信，仅仅一个反抗者便能将这座要塞，魔法王国的基础给毁坏。迷茫之际迪兰出现，让加农先行离开。胜利后通过长廊，要塞爆炸了……

加农出现在了空中，面对毁灭他梦想的主角来进行最后的决斗。加农的魔法十分厉害，发动超级模式后会连续魔法攻击……在空中跳跃的话很容易



被他的魔法一击必杀。所以只能等待机会，乘坐会靠近他的碎片来给予其重创。或者就使用下↑A的冲拳来跟踪攻击。

将其击倒后……

加农："你为什么不来帮我，佐尔！"

佐尔："你对我们已经没有用处了！你的魔法王国只不过是提升英雄灵魂之力的诱饵罢了。我们会提取他的灵魂并使其成为我们的战士……像传说中的英雄一样。一切都在天上神的掌握中。"

加农："天上神？你是另一个世界的人？你这个骗子！"

说完之后加农便被干掉了……

佐尔："在提升英雄灵魂这件事上你做得很好。谢谢了，请好好休息吧。天上神会把地球上所不需要的都清理掉的。"

Stage4 新目标

在众人担心主角伤势时出现了一神秘人物。

？？："看起来你们需要帮助啊。"

希梅："莫非你是传说中的英雄岚迪？"

？？："我是继承岚迪肉体的艾多。他告诉我要帮助新出现的英雄，所以我一直在此等候。让我们把那些为了娱乐自己使要破坏地球的家伙干掉吧。"

接着艾多将拦路的机器人摧毁，并为主角施加了魔法。

艾多："魔法阴影会为你指明道路，飞船的事就交给我吧。快走！"

途中的敌人都不足为惧，突然从半路中出现一个忍者。

凡高："我是莱因哈特·凡高，一个究极战士。我和那些傀儡英雄不同，我一心只想变强。给我看看你有什么能耐吧！"

敌方忍者拥有极快的速度，普通攻击后即会接上一大段连续攻击。胜利后他呼唤出了主角身体中的英雄来帮助。这里不要吝啬魔法，同时被连续攻击时不要犹豫，立即发动超级模式。胜利后主角的能力又增强了一个等级。

在道路的最后佐尔又乘坐着球状飞行器出现了。这次的球状飞行器并不难打，连续的扫射攻击很容易Counter回去。胜利后要和5个魂之水晶对战，虽然公主要主角坚持5分钟，但是每打掉一个水晶都可使HP大回复，应该可以全部干掉。

然后主角坐上火箭往空中直飞，到达云层时随着一声呼喊火箭被劈碎了……

萨琳娜："我的名字是萨琳娜，你能到达这里已经是极限了。不用多说了。让我们开始吧。如果你不能战胜我，你将不会在天上神手中活下来。"

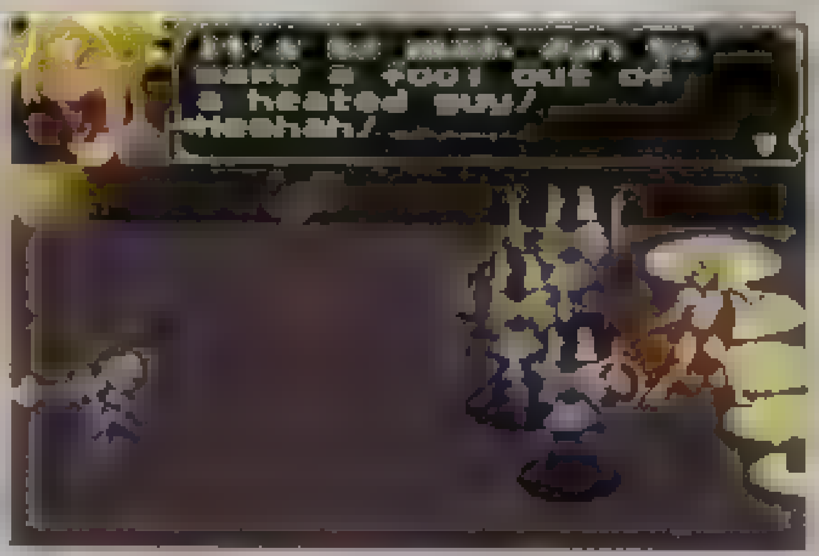
对方的技能攻击次数很多，还会附带魔法效果，这里就体现了魔防的重要性。同时场地会不时落下光柱，要小心避开。胜利后又要面对多位近战英雄，多多使用魔法吧。胜利后萨琳娜交出了自己的灵魂。

萨琳娜："无论在什么情况下都不要放弃希望……因为这样才能让你找到你自己。结束天上神那荒唐企图吧。我的灵魂会一直伴随着你。"

Stage5 另一个世界

主角从空中的入口来到了另一个世界，这里布满了残骸。面对会发射火球的镜面用连招来结束他吧。放出的黄色哥布林打掉还会出现，要尽快用空中踢腿来将装置干掉。然后看到魔法师被屠杀，这些长翅膀的空中骑士动作十分灵活。惟有硬拼了。

内部，迪兰想为加农报仇。无奈技不如人。不但攻击被反弹了回来，灵魂也掉了出来。吸收了灵[illegible]



4个天空骑士开始了和主角的战斗。将天空骑士干掉后佐尔就是小菜一碟。但神奇的是佐尔立刻又复活了……地上暴出一圈火焰，脚下的地板坍塌了，不断地下落。顺着岩浆漂流，路上净是一些会自爆的敌人，之后连按两下A键，配合方向键顺着会收缩的墙壁来到最上方。上层的紫色蝙蝠人，反弹它们放出的火球可消费他们十分多的HP。

后期的五根柱子内分别藏着五位英雄。千万不要一股脑地将所有柱子都打坏，而应该各个击破。

下一个祭坛中主角所取得的英雄灵魂将被吸收，这里也不要着急将柱子击碎。将所有的柱子都打剩一点HP的时候再一起干掉。否则出现的天空骑士会使你十分头疼。全部摧毁后会出现红色大天使，将其干掉后地上的魔法阵闪了起来，一下光芒后主角来到了神殿内。

这里打掉柱子能够得到许多水晶。有很多圆球绕着的Boss用飞腿可快速搞定。接下来的机器人用物理攻击很难奏效，还是用魔法攻击吧。消灭了大批的圆球状敌人，踩下中间的按钮，登上了浮台。干掉琐碎的光镜后来到了冰原。

在这里佐尔召唤出了大批的独眼巨人来阻挡主角，对方的攻势十分凶猛。用魔法攻击才是上策。同时后方追兵放的火剑魔法也可让巨人们即死。之后又是和佐尔的战斗，他会呼叫战斗兵器助阵，十分讨厌。再次将他干掉后他竟然发动了恶魔模式！

佐尔："你成长了很多啊。头目会抽取你的灵魂，你将成为我最好的战士。"

战斗中无论怎样攻击他都不会奏效，经过一段

时间后他的肉体消失，来到了下一个场景。这里干掉他后便立刻又出现一个……不过攻击中间的红水晶时佐尔却发出了惨叫。看来这就是他的弱点啊。发动了超级模式后用重击往水晶上招呼吧。伴随着水晶HP的减少，佐尔也越变越多。但最终佐尔还是随着水晶一起消失了。

在最后的平台上，等着主角的是最后一个传说中的英雄——妮可·尼尔。这里是最后的考验了，相信各位玩家一定十分有经验了吧。战斗中妮可会不断释放微笑圆球在远距离攻击，要注意。胜利后便要面对天上神做最后的决战了。

Stage6 决战

终于到了和天上神决战的时候了，这里出现了大批的不死军团来阻挡主角。不过由于没有灵魂，他们完全不堪一击。右边天上神缓缓降临，众多的敌人被吸入空中，化为灵魂被天上神所吸收。

天上神："欢迎！如果抛弃自己的灵魂，将肉体奉上，你就能变为究极战士吧！不过，相信你会拒绝的，那就尽你最大的努力吧。"

天上神的身体庞大，用空中踢腿连续攻击是最有效的方法。干掉它腿部后它会吸收你所携带的灵魂。攻击过程中会吸收主角的灵魂能力。最后形态时对方睁开眼睛会释放出大量光球，攻击主角的同时也会吸收主角的HP。魔防不高的话就是一击必杀。

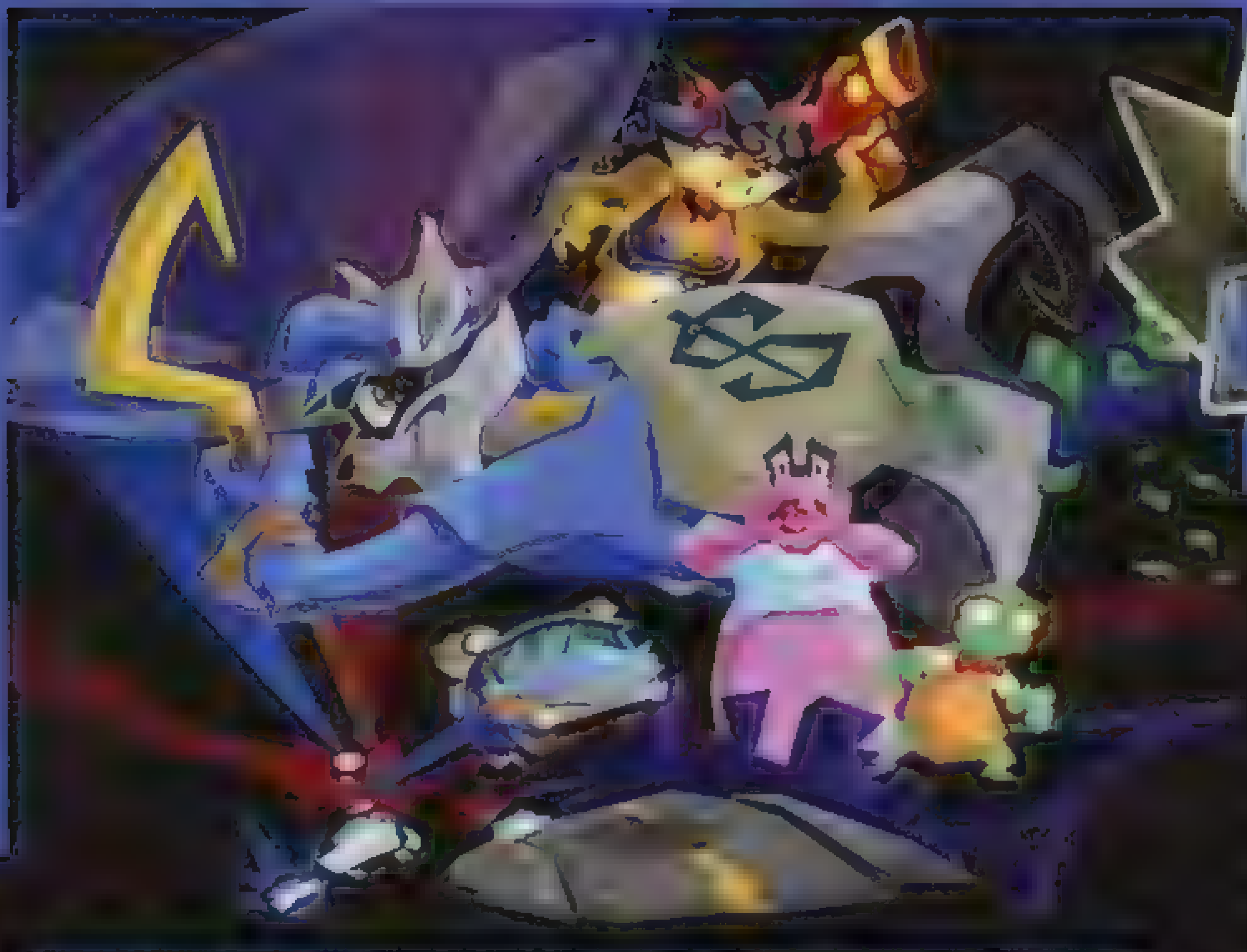
被干掉后迪兰跃了出来："不要因为这样的失败就泄气！你不能倒在这里！只有我才能打倒你！我会给你我最后的力量！起来吧！"说完后迪兰主角身上不断有力量涌来，而迪兰则慢慢消失，"再见了。我会在另一个世界和你见面的。"

最后形态在对方快要睁开眼睛时按R形成护罩，这样便不会出现光球。当然也可发动超级模式，同时超级模式下的连续重拳也是攻击的最好手段。终于，本体被毁坏了，之中蕴藏着邪恶面目显露了出来。

愤怒的混沌之王决定放弃主角的肉体，他要摧毁主角和主角的星球。说完后混沌之王从口中吐出了能量巨大的光球。在众英雄灵魂的帮助下主角赶到了光球前，在一片期待声中使用了Counter。（在时间倒数到接近0的时候按下R键，过早的话会GAME OVER。倒数到1秒内Counter虽然能成功但会被弹回。）终于，一切都结束了。

完成任务的主角变回了灵魂，和其他英雄灵魂一起在空中缓缓盘旋。

希梅："多谢你为我们所做的一切。你还会在不同的世界旅行并拯救那里的人民吧。再见了，另一个世界的战士。相信你自己，相信你的热情。永远做到最好，并以此而骄傲。让我们某时在另一个世界相会吧。"



文 猫太

SLY 2 BAND OF THIEVES 攻略透解 Guide Through

SCEA出品的游戏，除了《瑞奇与叮当》系列和《杰克》系列能为你留下比较深刻的印象外，这款称为《狡狐大冒险》（以下简称《Sly》）的作品，你又是否听过或者接触过呢？当然！在名气上比起来，该系列的开发公司Sucker Punch当然比不上已有多年"功底"的"《小龙斯派罗》系列"开发小组Insomniac Games和前"《古惑狼》系列"的开发小组Naughty Dog，但从技术和成品方面，"《Sly》系列"绝对不亚于其他两款作品。《Sly》追求的并非武器上的多样化和交通工具的丰富程度，而是那心思缜密的冒险。如果说它像是一个"潜入"类的游戏，但主人公的战斗技巧也能应付正面的迎击；如果说它是个充满暴力的动作游戏，但有不少任务的基本要求就是不能被敌人发现。因此前作在欧美取得了十分高的评价。距离前作两年后的《Sly2》保留了出色的任务内容，而且还增加了两名角色Murray和Bentley。究竟游戏的玩法有何特色呢？下面让我们来慢慢分享吧！

狡狐大冒险2 侠盗帮	SCEA Sucker Punch	ACT
PS2 Sly 2 Band of Thieves	2004年9月14日	[illegible]

角色详解

无论是速度和敏捷度，Cooper的能力都是3人之首。因此在整个游戏中，几乎50%的任务都是要靠他完成。不过Cooper在战斗力方面比较逊色，而且在盗贼网络上能够买到的技能也并非攻击系（只有在游戏末期购买的"Silent Obliteration"在未被敌人发现之下造成一击必杀的效果），因此在游戏中期不靠一些躲避的技巧会显得比较吃力。但只有他可以偷东西，只要偷偷地跟在敌人背后，然后按下○键就可以偷敌人背后小袋子里的东西。特技多是一些迷惑敌人和方便移动的技巧，而[illegible]以攀爬和钩住特定物品，几乎可以到达所有的地方。

操作

方向键／左摇杆	移动
○键	调查／钩住／开门／爬上或站在特定地点／接近敌人背后时偷东西
□键	普通攻击 紧按是蓄力攻击
△键	挑空攻击
×键	跳跃键 按两下是2段跳
L1 L2 R2键	设定技能键
R1键	奔跑
L3键	快速查看状态 查看任务位置
R3键	打开望远镜
SELECT键	打开技能菜单
START键	打开菜单

技能	作用	入手方法
Smoke Bomb	在身体周围喷出烟雾，让已经发现了Cooper的敌人在3秒内什么都看不见，逃跑时专用。	购买
Combat Dodge	在被敌人攻击的一瞬间按下相应按键的话，便可以躲开敌人的攻击。	购买
Stealth Slide	在地上滑走。根据地形，滑走的速度也会发生变化。比如在下坡路速度较快。	购买
Alarm Clock	闹钟。可引起附近敌人的注意，为Cooper制造有利位置和时间。剧情中的重要道具，建议尽早购买。	购买
Thief Reflexes	让时间变慢，配合Combat Dodge可以做出像《黑客帝国》般的动作。	购买
Feral Pounce	做出一个突然向前扑的动作，可以躲避一些敌人的飞行道具和攻击。	购买
Knockout Dive	向前撞向敌人，让其倒在地上并处于昏迷状态，威力与一般攻击无异。	在第1关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
Insanity Strike	在未被敌人发现之下对其使用，会让敌人停下并混乱一小段时间。	在第2关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
Voltage Attack	发动后Cooper手上的武器会发出电光，在下一次的攻击便会增强威力，对杂兵几乎是一击必杀。	在第3关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
Rage Bomb	扔出炸弹，让被爆风波及的敌人陷入混乱状态。（发疯似的跑来跑去那种）	在第5关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
Music Box	吸引附近的敌人，并让其陷入睡眠状态。	在第6关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
Lightning Spin	回旋攻击小范围的敌人，并具有Voltage Attack的威力。	在第7关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
Paraglide	无须装备，在空中按下R1键可拉开一块布滑翔。由于后期要频繁使用，因此建议尽早购买。	购买
Silent Obliteration	在未被敌人发现之下能对敌人造成一击必杀的效果。	购买
Shadow Power	紧按发动按键后，Cooper就会处于隐身状态，无视一切视线。	在第8关收集所有瓶子后，打开保险柜后获得
TOM	扔出一个叫"TOM"的玩偶，TOM就会发出叫声，吸引敌人的注意力，效果类似闹钟。	在游戏中的菜单画面中输入依次输入[illegible]后获得

www.plumbook.cn

Murray是攻击型角色。因为他体型笨重，并不能像Cooper那样轻巧地行动或攀爬到高处。因此他遇到敌人时最好的措施就是把他们击倒。基本上，一般的杂兵都顶不过Murray的两下普通攻击。也因为这样，他没有任何逃跑技能，取而代之的就是大量战斗中的实用技巧。Turnbuckle Launch是一个可以让Muuray跳得很高的技巧，因为这技能不需要辅助物，因此在一般跳跃的高度上要比Cooper还要高。在游戏后期有不少隐藏道具都需要用这招去拿，因此建议玩家们能尽快购买。

操作

方向键／左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
○键	调查、开门、振动地面，举起昏迷的敌人或物品
□键	普通攻击、投掷举起后的敌人或物品
△键	跳空攻击
×键	跳跃键，按两下是2段跳
L1 L2 R2键	设定技能键
R1键	奔跑
L3键	快速查看状态、查看任务位置
R3键	打开望远镜
SELECT键	打开技能菜单
START键	打开菜单

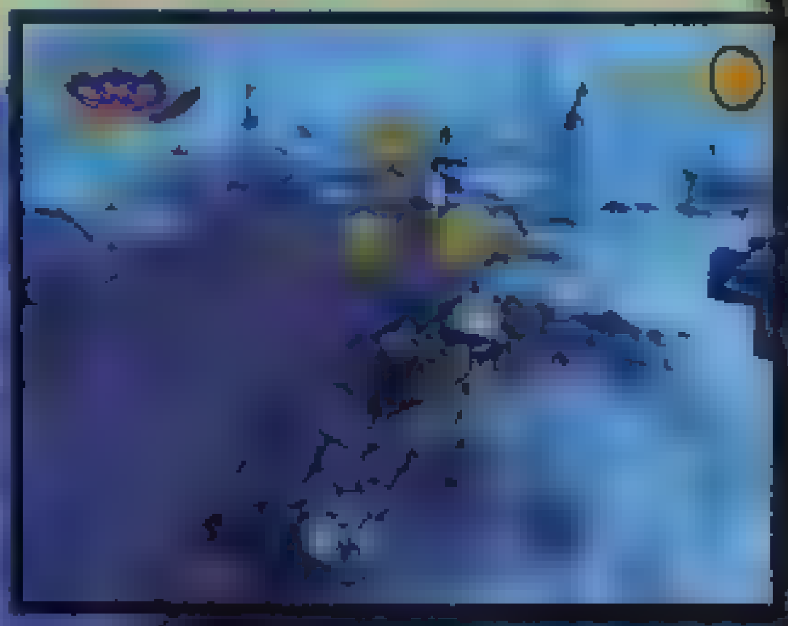
技能	作用	入手方法
Fists of Flame	让双手布满火焰，加强下一次攻击的威力，对普通杂兵几乎是一击必杀。	购买
Raging Inferno Flop	跳起后按下相应按键后，会以更强力的威力向下压击。	购买
Berserker Charge	高速向前方撞击。	购买
Diable Fire Slam	举起敌人后向地面压去，给予敌人巨大的伤害。	购买
Turnbuckle Launch	紧按后Murray会做出一个蹲下的动作，这时按下跳跃键可以跳到更高的地方。	购买
Guttural Roar	向前方大叫，把靠来的敌人吓跑。	购买
Juggernaut Throw	能把举起的物品扔得更远，无须装备。	购买
Atlas Stranght	在举起敌人时也可以跳起，无须装备。	购买

技巧介绍

攀爬与钩住

这个是Cooper专用的技巧。在游戏的场景中，大家经常会看到一些物品上带有许多闪光的标记，玩家选择不同的角色，这些闪光的颜色也会发生变化。Cooper的颜色为蓝色，在一些挂钩、悬空的电线或比较细小的柱子都会出现这些闪光。这就意味着Cooper可以爬上或钩住物体，到达另一个地方。虽然一般的地点只要绕一下路就可以去到，但路上有不少敌人，使用这些可攀爬的物品就可以用更快的方式到达。不过玩家要注意的就是不管用Cooper进行哪个动作，都要按下○键，这样他才能安全地抓住物品。

偷东西



同样是Cooper的专用技能。在未被敌人发现的情况下，偷偷地走到敌人背后按下○键就可以偷取敌人背后口袋中的金钱。在游戏中，每一名敌人（除BOSS外）的身后都有口袋，有些敌人身后的口[illegible]敌人的口袋除了有金钱外，还[illegible]玩家把该敌人口袋中的金钱偷完，[illegible]较高的物品，在根据地的盗贼网络中售卖。但这些物品所在的敌人都是随机的，所以玩家在杀敌前一定先留意一下敌人的口袋哦！（注意：小孩子不可以学哦！）

昂贵文物

[illegible]个关卡的场景中，都拥有1件昂贵的文物。在[illegible]的任务的状态下，只要找到这些文物就可以背回[illegible]，价值连城。但事实并非那么简单，玩家在背动文物[illegible]一旦受到任何伤害，文物就会立刻飞回原来的地方[illegible]的重任最好还是交给Cooper吧。另外，到游戏[illegible]都在偷走时给予一个时间限制，如果在限定时[illegible]地，那么文物也会飞回原来的地点。

不能像Murray那样能打，也不像Cooper般轻巧，Bentley给人的感觉弱不禁风。尤其是被敌人发现后，跑得不快的他几乎能让玩家感受到绝境。不过由于他头脑聪明，所以购买的技能一般都是辅助性的道具。比如缩小敌人的炸弹、高速移动和扔炸弹等。要说他最厉害的地方，当然就是能够远距离狙击敌人了。在打开望远镜后，画面中央会增加一个准星，确定目标后按R1就可以发射催眠弹，让被击中的敌人陷入睡眠状态。熟悉运用，就可以在进行任务时，偷偷地先把前方的敌人弄晕。

操作

方向键／左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
○键	调查、开门
□键	普通攻击
△键	放炸弹
×键	跳跃键，按两下是2段跳
L1 L2 R2键	设定技能键
R1键	奔跑、发射催眠弹（在望远镜中）
L3键	快速查看状态、查看任务位置
R3键	打开望远镜
SELECT键	打开技能菜单
START键	打开菜单

技能	作用	入手方法
Trigger Bomb	远距离投掷炸弹。	购买
Snooze Bomb	放下睡眠炸弹，让所有被波及的敌人陷入睡眠状态。	购买
Health Extractor	扔出一个机器，在敌人接近时按下相应按键的话，会把敌人吸入并变成回复道具。	购买
Reduction Bomb	放下炸弹，让所有被波及的敌人身体变小。	购买
Adrenaline Burst	发动后一小段时间内会以高速移动。	购买
Hover Pack	紧按可以让Bentley向上飞行。	购买
Size Destabilizer	发动后Bentley的武器会发出绿光，下一次被攻击的敌人会缩小。	购买
Temporal Lock	让所有时间停止5秒，但Bentley照常行动。	购买
Long Toss	让所有投掷性质的技能，能投到更远的目标，无须装备。	在第4关收集所有[illegible]后，打开保险柜后获得

www.plumcook.cn

寻找瓶子

完成每一个关卡的所有任务后，那么就可以完成该关卡的95%事件，那么还有5%在哪里呢？答案就是我们在关卡中经常都能看到那种跳来跳去的玻璃瓶子。每一个舞台中都有30个瓶子让玩家收集，有些瓶子十分容易找到，有些则放在很隐蔽的地点。只要收集完30个瓶子，按下L3键就会看到地图上多了一个保险箱的标记。进入里面的房间可以找[illegible]到强[illegible]收集打开[illegible]应付各种场合。[illegible]听力。在玩游戏时[illegible]就会发出"叮叮"的响声，越是接近瓶子声音就越大，对找瓶子来说可说是事半功倍。

敌人的索敌范围

如果不想被敌人察觉你的存在，一定要知道敌人索敌的范围和特性。基本上，敌人察觉玩家的情况一共分成3种。

视线 有不少敌人在巡逻时会打着灯，只要玩家不走到这些灯光照到的地点，就不会被敌人发现。另外也有不少敌人是没有灯的，相对而言，这些敌人前面的视线会远一点，但左右范围的视线会相对缩小，不过具体还是要看玩家的把握，当你觉得所在的位置不妥时一定要立刻躲开。

听觉 只要玩家接近敌人时，每走一步都会发出一下系统音，而右上方的头像也会出现波动。随着玩家与敌人距离的接近，反应会更强烈。如果玩家在敌人的身旁跑动的话，就会[illegible]被敌人察觉。另外，在距离敌人的一定范围内，如果破坏物品[illegible]敌人的注意，并飞快地赶来调查。不过玩家也[illegible]或分散敌人的视线。

连锁反应 有些敌人在发现了[illegible]一起围攻玩家。

有效回避敌人的攻击

当然，如果不[illegible]背后攻击的方法（在未被敌[illegible]有条件的话，使用一击必杀的技能当然[illegible]下深渊或者高台，增加伤害）。但一旦被敌人发现后，[illegible]下面推荐几种方法。

逃跑 这是最基本的方法，但前提条件是敌人中没有远程射击的角色，因为游戏中的射击系敌人命中十分高，只要在他的视线范围内，几乎都是必中。当然，这并不是建议玩家一直向前方跑，而是不断穿插在建筑物之间，让敌人的视线看不到你，那么他们就会开始放慢脚步，在附近徘徊。这个方法不太推荐给Bentley，因为他跑得实在太慢了。

跳 [illegible]大的伤害。因此[illegible]的跳[illegible]高的地方跳，保证安全。

[illegible] [illegible]一旦用完了技能值的话，还是逃跑吧。

反击 [illegible]Bentley活用炸弹战术（一边跑一边放）就另当别论。

迷你游戏

[illegible]游戏，虽然迷你游戏的种[illegible]就是"主观射击"、"直升机投炸弹"[illegible]的操作与玩法，下面会分别列举出来。

主观射击

[illegible]利用机枪消灭一定数量的敌人或者破坏固定的建筑。这个游戏[illegible]高，因为敌人的飞机接近玩家后就会发射子弹攻击玩家，当玩家左[illegible]的能量槽耗完后就会失败。而玩家也不能拼命地开火，因为画面下方显示的弹药槽一旦耗完的话，就需要比较长时间的补充时间。建议玩家不要不断地开枪，当下方的弹药槽剩下1/3时立刻停火，这样弹药会填充得比较快。

直升机投炸弹

投炸弹只是游戏初期的方式，玩家只需要使用直升机以投炸弹的方式破坏特定的建筑或保护特定的角色，不让敌人接近并伤害他。由于直升机十分灵敏，所以惯性也比较大，控制炸弹投掷的准确度比较难控制。不过由于炸弹的数量不受限制，因此玩家无须担心弹药的问题。另外，敌人有时会发射跟踪导弹攻击玩家，玩家应该在被跟踪弹紧跟时做出一个180度的甩尾动作，这样就可以让跟踪弹落空。在游戏后期还有纵版的射击模式，按□是发射子弹，不过难度比起一般的射击游戏低多了。

电脑坦克大战

看到游戏的画面相信会让人立刻想起过去FC年代的老游戏。发射子弹是用右摇杆控制发射的方向。敌人只有一些迎面向玩家撞来的敌人，和一些会站在一个地点发射子弹的敌人，只要玩家控制好子弹的发射方向就可以对付这些杂兵。在游戏中，玩家的目的就是要进入一些绿色的开关解开谜题或者门锁，但一般在这些绿开关前都会有大量红色的点妨碍玩家的前进，玩家要把所有的点都消灭才可以进入。后期游戏的敌人会越来越厉害，但由于玩家的HP比较多，因此并不会太难。

关卡介绍

第1话

关卡要点：由于本关是游戏的第一关，因此在难度方面还是比较低的。一般[illegible]行动可以保证基本的安全，敌人也没有可以跳上房顶的能力。要注[illegible]每一个关卡后应该先选择Cooper探听该地区的情报。而要[illegible]里时，可以按下L3键或者使用望远镜，观看任务的发生位置以及执行任务的角色，粉红色代表Burray，蓝色代表Cooper，绿色代表Bentley。在这里要注意的敌人是拿着枪的牛保镖，一旦被他们发现，除非使用的是Burray，不然还是赶快跳上屋顶（除Cooper外的角色可以利用房子边的汽车或者弹床跳上房顶）。还要多利用桌子底部，钻进去躲避敌人的探照灯。

BOSS要点

本关的BOSS其实不难打。在战斗开始后，BOSS会与玩家保持一段距离，然后发射超能力子弹攻击玩家。由于游戏中的射击系敌人命中率十分高，因此还是建议玩家躲在障碍物后面。当BOSS发射了3发子弹后，第4发必然会发射失败，并有大段时间的硬直时间，这时玩家应该向BOSS接近。BOSS在被攻击一下之后就会改为近身攻击，只要注意躲避便可以看准时机攻击。在受到一定伤害后，BOSS会再次跳到画面的另一端发射子弹，这时继续刚才的打法便可。

第2话

关卡要点：刚进入关卡时，由于城门没有打开，因此只能用Cooper完成前面的任[illegible]左方和右方都有小路可以通往城[illegible]

&3DM-SM www.plumbook.cn

灯照到就可以了。另外，玩家应该多利用城内高处的绳索移动，这样不但速度快，而且十分安全。当完成了开门的任务后就会增加一些Bentley和Burray任务。在一个盗取衣服的任务中，玩家要做的就是把大屋内所有房间的衣柜等物品破坏，找齐5件礼服的必须品，因此要先把敌人消灭。最后在跳舞的剧情中，只要按照之前的提示按标记落下节奏按下相应按键就可以了。难度不高。

第3话

关卡要点：本关出现的敌人与第2话是一样的。利用中央的柱子可以到达遗迹外部的顶部和其他地方。在一个需要把炸弹运送到动力机器的任务中，建议先把前方和底下的敌人消灭，然后就可以安稳地跳进炸弹里把其运送到红色动力发动器中，然后跳出来便可以完成了，注意带着炸药时受到伤害的话是会立刻死亡的……

BOSS要点

本关BOSS看起来很难，但事实上非常简单。BOSS的攻击规律是先打出一次地面的攻击，然后再跳向前一下重击。玩家只要在BOSS出招时跳一下，但并非向前或者向后跳，而是向上或向下跳，这样不但能躲开地面的攻击，还可以躲开BOSS接下来的一下重击。接着玩家便可以上前攻击BOSS，大概是攻击3~4下后，就循环刚才的动作。有时候BOSS会叫出杂兵，但大多都会被自己的攻击打倒。有时还会发出雷电魔法，让所有站在水面上的人都受到伤害。当看到他准备要出招时立刻站在荷叶上就可以回避了。

第4话

本关会增加一种鸟类的敌人，他们胸前都挂着一个灯，不过最棘手的并不是这个，而是他们的远程射击是100%命中，如果玩家正面攻击这些敌人的话，那么他们会迅速地起来，并在起来的一瞬间发射子弹命中玩家，可以说是十分无赖。对付他们一定不要硬拼，最好能用一击必杀的技能攻击他们，不然后果会很麻烦。在一个偷取3个蜘蛛女钥匙的任务中，由于她身后会有2个随从紧跟，所以根本不能接近，因此[illegible]要在之前购买技能"闹钟（Alarm Clock）"，在扔出去后就可以吸引一个敌兵从队伍中脱离出来，然后将其消灭。逐[illegible]就可以偷取蜘蛛女的钥匙了。

第5话

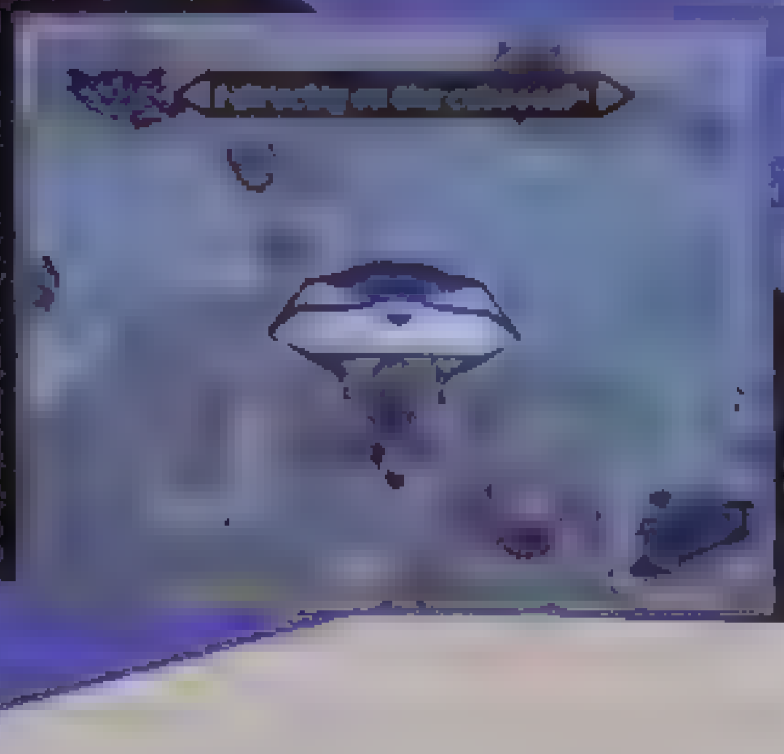
在本关中一定要先购买Paraglide，因为在任务中会用到，而且[illegible]多高的地形，用这个会让移动更方便。另外要注意在完成停止火[illegible]上的火车撞到是会立刻死亡的。在本关中会出现坦克军队，他们不[illegible]，但被其探照灯照到的话会遭到炮轰。在电线上移动时要注意碰到带电的物体时会受到伤害，并掉下地面，但如果玩家在被电到时拼命按○键可以继续站在电线上。

BOSS要点

这次要跟蜘蛛女战斗两次。第1次交战时，她只会用突进攻击，玩家只要不断地与她绕圈，在她突进攻击后上前打两下就可以了。她有时候还会召唤出小蜘蛛攻击玩家，不过影响不大，不去理会它们也可以。第2次交战时，她会增加一招让玩家进入幻觉的技能，但就算中了也可以[illegible]左右走动就可以在一会儿之后回复了。打法依然像第一次那样。

第6话

本关的[illegible]火车依然要小心，而在地图左方的熊十分凶猛，最好不要去惹它们。而在左上方也有一块薄冰地，在上方动作太大的话就会让冰崩裂，掉下去就会立刻死亡。有一个任务是要玩家从飞机上跳下，然[illegible]Paraglide，在接触了空中热气球的能量，让背上的装置充满能量后，分别落下到火车最后一卡车厢的标记[illegible]。要接触热气球并不困难，难点就在[illegible]下火车的准确度，多试几次[illegible]。另外，Cooper在本关还可以钩住火车车头与车尾的铁杆搭顺风车呢。



第7话

本关与前一关同样是雪地，但要注意的是墙壁上有很多滴水的冰块是可以按下○键攀爬的。这里的地形比较复杂，玩家应该熟悉一下，敌人并不难对付。在地图中央还有一只老熊在徘徊，在附近被围困时可以熊去对付敌人。在一个盗取洞窟中睡眠熊口中道具的任务中，可能有玩家会苦恼有其中两只熊的位置，其实墙上有冰块，只要玩家沿着冰块前进便可以了。另一个利用鱼引诱老熊的任务中，玩家要举着从空中掉下来的鱼，熊就会一直跟着你而且不会攻击你，把鱼扔到指定地点的机械上，熊就会将其破坏。由于熊不能跳跃，且不能直接跳下低洼地区，因此有些地方需要绕路前进。

BOSS要点

在BOSS战斗[illegible]结束后，轮到BOSS[illegible]上，这样其中一名裁判[illegible]个闹钟到洞窟前立刻跳[illegible]的装束。依此类推，把[illegible]情后就会进入BOSS战。[illegible]Cooper发动机关攻击BOS[illegible]中出现电锯，只要玩家看准时机，同时确保自己安全的情况下发动机关就可以轻松通过。

第8话

[illegible]，看上去十分凶险。这里的地形[illegible]，不要被那个天空中的阴暗景色所[illegible]关的任务后，会有一个放下中央装饰物的任务，玩家先爬上正上方装饰物的吊绳，[illegible]近玩家[illegible]的开关。一共有4个平台，每两个平台都会经过装饰物两边吊绳的其中一端。有一个任务是要玩家[illegible]3个地方的能量管（中[illegible]到固定地点引爆。在到达引[illegible]经过一个旋转的平台，看准时机[illegible]去。最后还有使用Bentley射击灯炮的任务，在射爆了其中一个灯泡后，下一个一定要先射掉其对[illegible]被电死。最后在用Cooper跳上高台的任务中，由于有了喷[illegible]就可以让其跳到极高的地方。

BOSS要点

最后的BOSS分成4个部分，第一个是主观射击[illegible]弹和要攻击两次才能破坏的红色飞弹，当然要以[illegible]发射一种必中的光线，当玩家发现BOSS的头上[illegible]让它的蓄力取消。BOSS后期还会放出一种[illegible]的边框就可以让其中央的电流失效，不[illegible]的话会再次带电。只要BOSS的HP剩[illegible]滑翔，玩家要利用Paraglide飞往[illegible]伤害也会立刻死亡，不过难度[illegible]BOSS背上，攻击它的眼睛[illegible]玩家的位置，使用左右[illegible]段时间内玩家可以[illegible]此方法就可以轻[illegible]巴，然后让Bentley在它口中扔炸弹就可以了。

游戏心得

其实本作的流程并不长，每个关卡（包含收集瓶子）大约在两个半小时左右，只要玩家在迷惘时多利用L3键和望远镜查看任务的所在位置就可以了。不过从游戏的任务可以看出，写剧本的人实在是厉害。Sucker Punch并非什么知名小组，但能做出如此优秀的作品实在是十分难得，因此猫猫以100个理由推荐本作。另外，本作还有一个小秘技。在通过了第1、3、5、7、8话后，返回选择关卡的菜单中，然后在这些话的图标上停留6~7秒的话，就可以看到左下方会出现一个图标。此时按下L1键就可以看到一些特别的影像，包括广告和制作者访谈等，十分有趣哦

www.plumbook.cn

文 格里弗斯　编 卡伦

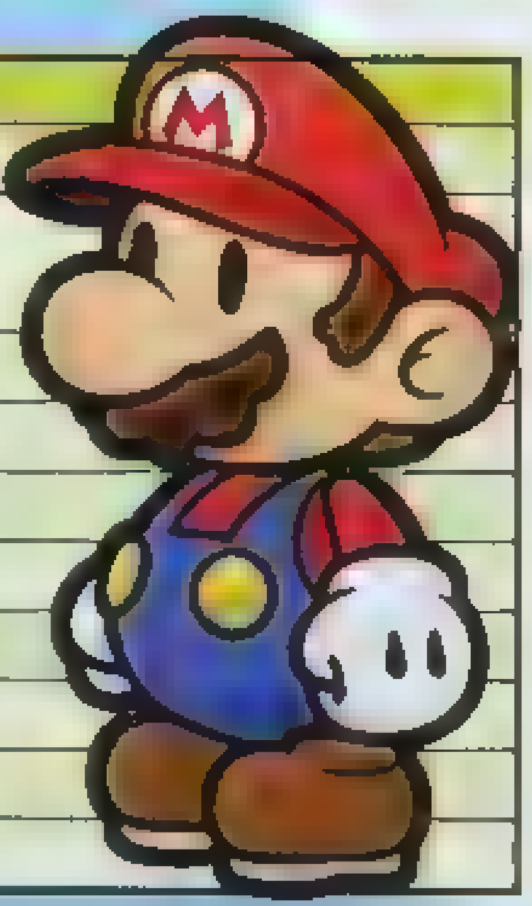
纸片马里奥 RPG　Nintendo　RPG
NGC　PAPER MARIO RPG　2004年7月22日　日5

ペーパーマリオRPG™

系统简介

操作方法

键位	普通画面	战斗画面＆菜单画面
摇杆	移动	光标移动、选择
十字键	进入菜单的快捷键，4个方向进入不同的子菜单	－
A	跳跃、对话、确定	确定
B	使用锤子	取消
C	－	菜单中阅读帮助信息
X	使用同伴能力	攻击观众中的捣乱分子
Y	使用纸飞机、纸船能力	变换行动顺序
R	长按进入纸片模式	－
Z	表示状态值	－
START	开启菜单画面	－



各地名与角色名中日文对照

无赖镇	ゴロツキタウン
多拉多拉平原	ドラドラ平原
哈那哈那村	ハナハナ村
贡巴巴城	ゴンババ城
乌龙街	ウーロン街
灰暗村	ウスグラ村
咚哝寺	オドロン寺院
热带岛	トロピコアイランド
豪华快车	リッチリッチエクスプレス
光之丘	ピカリーヒルズ

边界村	サイハテ村
暗之宫殿	やみのきゅうでん
克丽斯汀	クリスチーヌ
龟太郎	ノコタロウ
克劳妲	クラウダ
小耀西	チビヨッシー
维维安	ビビアン
巴列尔	バレル
啾啾莉娜	チュチュリーナ

遇敌

游戏中的敌人都是可见的，只要主动对敌人挥动锤子或者踩在敌人身上就会形成先制，从而给战斗带来优势。需要注意的是游戏中一些头上带刺或者身上发火的敌人用跳跃攻击的话是会减少我方HP的，即使先制了也是一样。不过，只要获得徽章トゲーヲガード（无赖镇地下带刺的房间中）和アイスノチカーラ（热带岛桥下）就能使马里奥避免尖刺和火炎带来的伤害。

星之力

马里奥特殊技的发动需要消耗星之力，在战斗中选择"アピール"或动作指令成功后都会得到观众的好评从而回复星之力。在攻击前后找准时机按A键会出现アクロバット评价，这会使星之力得到大量回复。アクロバット评价的发动时机需要在战斗中多次尝试才能找到感觉，不过只要装备アクロバットワカル（无赖镇广场上商人处随机购得）徽章后电脑就会给予提示。场下的观众有时会给我方一些道具，但是也不乏一些捣乱分子，按X键就能把他们赶出观众席。

同伴RANK UP

游戏中同伴是不会自动升级的，消耗3个太阳在无赖镇东区的デアールの馆就能为角色升1级。正常情况下同伴只能升1级，当游戏进行到Stage5结束后，在弗兰克里家左边和デアール交谈后去贡巴巴城1楼右边地上带刺的房间，用巴列尔的能力炸开墙壁就可以得到道具"上むきヤジルシ"，把它交给デア　ル就可以可以使同伴第2次升级成为可能。

马里奥LEVEL UP

当经验值累计到100时马里奥就会升1级，升级时会自动恢复马里奥及所带同伴的HP和FP，并且可以从HP、FP和BP（装备徽章的点数）中选择一样来提升。如果对自己的实力缺乏信心的话，建议初期先把HP提高到一定程度，到了后期再重点提升BP，装备一些强力的徽章会给战斗带来事半功倍的效果，当然用来发动特技的FP也要适当提高。

星之碎片＆太阳

收集星之碎片可以和无赖镇地下的徽章商人交换徽章，全100枚碎片正好可以交换商人手中全部徽章。太阳共有42个，用来提升全7名同伴的等级。星之碎片和太阳的场所都可以在无赖镇地下的占卜屋得到提示，借助占卜屋的情报再配合啾啾莉娜的能力要达成全收集并不困难。

动作指令＆防御

作为一款A·RPG，本作的战斗中需要完成画面上的动作指令才能使战斗更有效果，战斗指令达成后会在画面右上方出现一个图标，当一场战斗中获得2个相同图标时就能获得1次转老虎机的机会，转到3个相同的图案就能回复马里奥的HP或FP等，当然也有转到3个毒蘑菇的机会。当敌人攻击马里奥时看准时机按A就能防御，按B就能反击敌人。

特殊能力一览

马里奥

纸飞机模式	在印有飞机图案的平台上按Y键可以起飞
纸片模式	按住R键不放可以变成纸片从而穿过一些狭窄的地方
滚动模式	按住R键后摇动摇杆就能卷成纸筒
纸船模式	在印有小船图案的平台上按Y键变成纸船
回旋跳	取得スーパーブーツ后在跳跃中再次按A键就可以发动，利用这个能力可以掀起一些地面得到星之碎片
蛇腹跳	取得ウルトラブーツ后按住A键蓄力后摇动摇杆，松开A键发动，利用这个能力可以抓住头顶上的管子
回转捶	取得スーパーハンマー后按住B键摇动摇杆，松开B键后发动，利用这个能力可以破坏大型的方块，获得ウルトラハンマー后更可破坏灰色的方块

其他角色

克丽斯汀	对周围的人物和场景进行说明，在迷宫中遇到难题时有时会给予一定提示。
龟太郎	变成龟壳飞出，利用这项能力不仅可以取得马里奥无法取得的一些道具，还能对敌人造成先制。按住X键HOLD的话龟太郎就会停在原地，松开X键就会继续飞出，利用这种方法可以解开需要马里奥和同伴同时启动开关的谜题。
克劳妲	操纵风吹掉一些障碍，利用这个能力还能发现一些隐藏通路
小耀西	它可以作为马里奥的坐骑，从而使得马里奥的移动速度有所提高，骑在小耀西背上时按住A键不放就会向前飞一段距离。
维维安	躲到地上的影子中，利用这种方法可以躲避一些机关，有时还能听到一些角色的自言自语从而给解谜带来帮助。
巴列尔	爆破，可以破坏一些带裂缝的墙壁或者炸开道路。
啾啾莉娜	告知马里奥所在区域中是否有宝物存在，利用这点可以轻松达成全星之碎片和太阳的收集。

© 200 · Nintendo Game ... INTELLIGENT SYSTEMS

流程篇

Prologue 欢迎来到无赖镇

1.下船后前进遇见被围困的克丽斯汀，与佩克达（ペケダー）战斗后从右边的台阶前往无赖镇广场。

2.克丽斯汀加入，去广场西边的话会遇见南茜，她的隐形眼镜丢失了，但目前还无法购买到眼镜。经过广场东边的门前往东区寻找克丽斯汀的老师弗兰克里（フランクリ），途中会发生情节遇见小偷从而使金钱损失一半，去宿屋后面的屋子就能把钱夺回来。

3.在弗兰克里家发生情节后从门外的水管来到无赖镇地下，往右前进与几个混混发生战斗。途中黄色的方块用锤子开启后继续前进发现黑色宝箱，找到黑色的钥匙后开启宝箱会习得特殊能力“纸飞机”。

4.在房间外面的飞行平台上利用“纸飞机”能力飞上左边的高台，在千年之门前发生情节，修得特殊技“ゲンキゲンキ”。

5.回弗兰克里家发生情节后再次经由水管来到地下，利用“纸飞机”能力往右前进，与BOSS ゲッソー发生战斗后进入管道。

Stage1 欢迎来到无赖镇

1.从管道出来后沿着多拉多拉平原右行，调查桥边的草丛出现管道，进入后来到背景处按动开关放下桥梁，一路前进来到哈那哈那村，去村长家发生剧情（粉红色的屋子）。

2.从村子右边的出口往右走，在遗迹中答对石像的5道题目后在地下取得“月のカギ”和“太阳のカギ”。

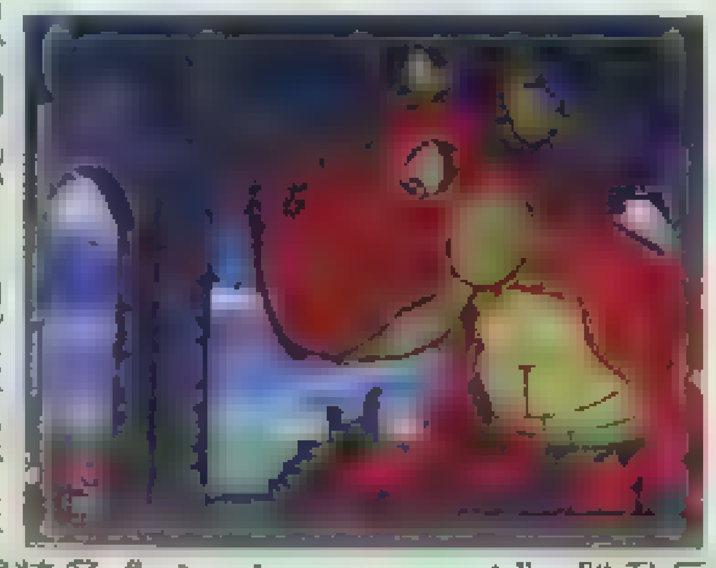
3.回哈那哈那村往左走，龟太郎加入。将刚才取得的

两把钥匙镶嵌在岩石中，利用龟太郎和马里奥的特殊能力（先按X键让龟太郎HOLD，马里奥到另外一个开关前待机，挥动锤子的同时放开X键）同时攻击两边的开关出现水管，进入后来到贡巴巴城。

4.一路前进途中发现骷髅手中的信件，调查门前的红色骷髅出现1000只骷髅，用锤子驱散后再次调查红色骷髅发生战斗。

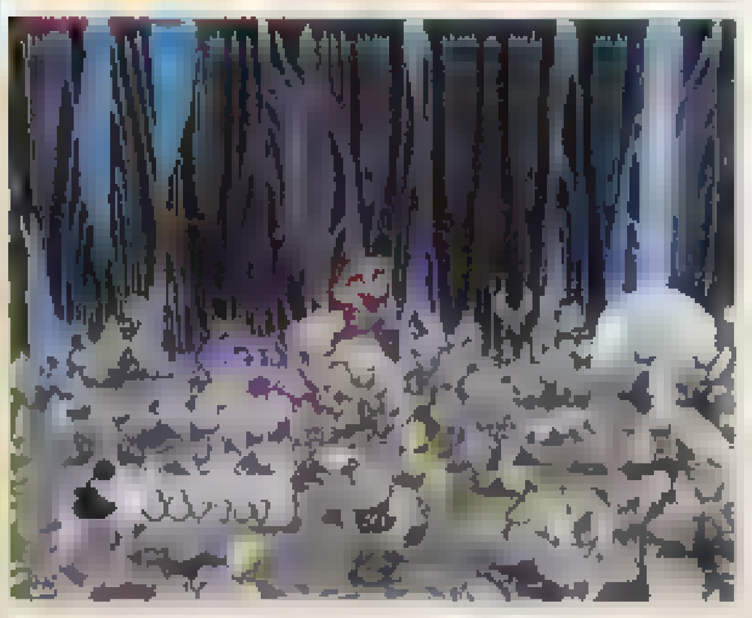
5.继续前进发现黑色宝箱，找到黑色钥匙后在限定时间内顺利脱出，开启黑色宝箱习得特殊能力“纸片模式”，利用“纸片模式”取得外面牢房中的徽章“ピッキョロンA”，回与骷髅战斗的房间，利用“纸片模式”取得城堡的钥匙。

6.沿着楼梯向上后左行，途中无法过去的地方从其中一扇窗户进入就可以继续左行，某间房间中会遇见女盗贼啾啾莉娜。



7.取得最后一把城堡钥匙后沿着漫长的阶梯来到城堡顶层与巨龙贡巴巴发生BOSS战，战斗前记得装备“ピッキョロンA”，胜利后第一块星之石入手。

Stage2 不思议之森的大树



1.在入口遇见影子三姐妹，去大树发生剧情，大树入口已被堵塞。

2.回不思议之森继续往右走，进入黑色灌木丛打开开关升起飞行平台继续前进。

3.利用“纸片模式”穿过灌木丛来到克劳妲家中发生剧情，回森林入口处与影子三姐妹发生战斗后取得项链（ネックレス），把它还给克劳妲她就会加入。

4.回大树，左边的树枝上对树干使用克劳达的特殊能力后出现隐藏通道进入大树内部。在牢房中发生情节，牢房左边遇见啾啾莉娜并取得“赤いろうやのカギ”解救族长等人。

5.回入口，10匹プニ族成为同伴。从族长处取得“プニプニプニだま”并将其镶嵌在台座上，将プニ族聚集，利用克劳妲的特技和肥皂泡把它们吹到右边。

6.向下前进来到トゲ族的巢穴（右边），利用克劳妲的特殊能力配合プニ族同伴就能战胜トゲ族从而取得“青いろうやのカギ”，回牢房解救剩余的プニ族。

7.在トゲ族的巢穴（左）战胜トゲ族后一路前进，记得途中的蜘蛛要先解决掉，否则プニ族会因为害怕而不敢前进从而影响与トゲ族战斗的效率。

8.继续前进，尽头房间的黑色机器前使用“プニプニプニだま”会中佩克达的圈套，利用“纸片模式”脱出后启动黑色开关。

9.回取得“青いろうやのカギ”的房间，启动白色的开关将柱子上的图案从左往右依次切换为“太阳、月亮、プニ族，星星”出现隐藏房间，取得“スーパーブーツ”，之后便可以使用回旋跳了。

10.回被关押的プニ族处，利用回旋跳破坏牢房中的地板，用克劳妲的能力把它们吹到下层将它们救出。

11.利用回旋跳不断往下前进，水池前配合龟太郎的特技放水后来到最后的房间，启动装置后佩克达夺走星之石，限定时间内回到入口与佩克达发生BOSS战。

中场准备

操作着奇按画面提示按键后发邮件，操作库巴完成迷你游戏“超级库巴大冒险”。

2.回千年之门发生剧情，利用“纸片模式”从无赖镇东区委托屋左侧的缝隙中来到……盗贼团的据点打探情报。

3.无赖镇西区游乐场左边的道具屋中按照……的顺序购买道具，并选择黄色进入办公室找到……

4.在无赖镇港口找到……的女儿……后回办公室取得“飞行船の……”，在西区的飞船场使用后前往乌龙街。

Stage3 燃烧吧，冠军！

1.在斗技场报名后参加比赛，名次上升到一定程度后会从乌龟处得知热狗屋的情报。启动乌龙街广场右下侧的开关，利用“纸飞机”能力飞上热狗屋的顶上取得彩蛋。

2.一定回合的比赛后，小耀西孵化出来，利用它的特殊攻击“のみこみ”战胜第10位的选手。继续参赛，当收到X的邮件后前往街上的果汁店取得“スーパーハンマー”破坏2部LEAGUE休息室左侧的方块，利用小耀西的特殊能力取得架子上的“あやしいしょるい”。

3.继续比赛，收到X的邮件后去街上的电话亭取得“そうこのカギ”后进入斗技场中的仓库，仓库中的箱子用克劳妲的能力吹掉后启动开关出现楼梯，前进后会偷听到斗技场BOSS与秘书的对话。

4.当名次上升到第一位时去斗技场大厅2楼左侧用克劳妲的能力吹掉海报取得“そうこのカギ”，在仓库2楼救下失踪的选手。

5.当要与冠军比赛的时候会被关闭在一个密室中，吹掉房间中碧奇的海报从厕所回到擂台与冠军ゴールド・ホーク战斗。

6.冠军休息室中用小耀西的能力登上右侧的高台，一路前进后追到擂台与マッチョガンス发生BOSS战。

中场准备

……探情报后发送邮件。

……回千年之门发生剧情……从无赖镇西区来到地下，利用小耀西的能力来到左边的房间发现管道被堵塞。

3.与弗兰克里对话后从……左边的隐藏通路来……后返回之前的管道前往灰暗村。

Stage4 钟为猪鸣

1.在村长家对话后往东前进，与村口的守卫对话后再回村长家发生剧情，之后从东边的出口离开村子。

2.小屋中取得黑色钥匙和“そうこのカギ”，回村中的道具店打开箱子习得“滚动模式”（ロールモード）。利用“滚动模式”从挡路的树干下穿过后继续前进，无路可走时用克劳妲的特技开路。

3.利用滚动模式从寺院右下角进入内部，推动大堂里的五角星来到寺院地下，打开印有玫瑰图案的盒子后，回答テレサ的问题可以得到ウルトラキノコ（答案200只）。

4.回大堂，被テレサ轰出寺院后再度进入，进大堂中画面外侧的门，按动1次红色开关后进门上楼梯左行用龟太郎的特技得到オドロン寺院のカギ。从大堂对面的另外一间房间进去，敲2次红色开关后从楼梯上去，一路前进发生BOSS战。

5.变成影子后逃回村子，途中不要与假马里奥纠缠，每次逃跑即可。在村子中找到爆弹（左边草丛中）后维维安加入。

6.使用维维安的特殊能力从树上的乌鸦处打听到情报后回咚咙寺。从寺院外的井中来到地下，利用维维安的能力通过会移动的门，一路前进在房间中的鹦鹉处利用维维安的能力偷听到BOSS的名字并在一旁的箱子中取得字母“ン”。回之前发生BOSS战的地方再次战斗。

中场准备

3.在酒场与老板对话后利用小耀西的能力从东区最右边的桥边来……

……回港口坐船前往……

3DM-SW
www.pumbook.com

Stage5 热带岛的大海贼

1.解决掉几个幽灵后往右走进入森林，地上有方块的地方踩上去后跳跃会出现隐藏方块，一路前进发现被[illegible]，继续往右前进干掉幽灵后用锤子敲打一边的大树发现巴列尔。

2.有桥的场景中背景上有“ヤシの実”，用它与マルコ交换到“ビンテージ・レッド”后把它交给巴列尔。

3.回マルコ处与之对话，来到丛林深处的骷髅岩前，问マルコ借得“ドクロジュエル”并把它镶嵌在岩石上。在红色的骷髅上用回旋跳跳3次，在蓝色的骷髅前用锤子敲打4次出现洞口，将巴列尔投入洞中炸出入口进入海贼洞窟。

4.有刺的地面用维维安的能力通过。从SAVE点往上，用巴列尔的能力启动开关一路右行，在尽头的房间里先让马里奥跳到浮动的木块上，然后让龟太郎往左HOLD，马里奥走到钥匙左边的升降台上再松开X键可以取得“どうくつのカギ”。

5.利用钥匙进入SAVE点右边的区域，深处的船舱内打倒3只幽灵打开箱子习得新能力“纸船模式”（ボートモード）。回到SAVE点上方变成纸船，沿着水流向下得到“水门のハンドル”，返回水门使用后打开闸门，穿过闸门继续前进与BOSSコルテス发生战斗。

6.用巴列尔的能力炸开蘑菇族人后面的岩石后回到海边，之后再次回到洞窟与コルテス对话，之后是与佩克达的BOSS战。

中场准备

[illegible]

Stage6 豪华快车上的3天

1.发现恐吓信后往左走，与8号车厢旁的列车长对话，回去经过餐车时发生剧情。3号车厢的床上找到“チュウボウのなべ”，将其还给厨师。

2.与6号车厢的ボワン对话后去8号车厢接受一家三口的委托，与列车长对话后在驾驶室得到“うんてんしゅのサイン”完成任务。

3.夜晚与列车长对话后去3号车厢发生剧情。4号车厢中使用维维安的能力后与幽灵对话。从8号车厢左边进入货物车厢，利用纸片模式进入箱子缝隙中得到“ふるぼけたにっき”后将它还给幽灵。

4.第2天早上前往6号车厢，之后在1号车厢得到“大事そうな纸”后把它交给6号车厢的ボワン，之后在5号室发现类似的纸张，利用维维安的能力后发生剧情，将赃物还给失主会得到道具。

5.下车后从蘑菇人处得到“驿のカギ”后进入车站，放下阶梯后在动力室取得钥匙，一路前进在书库中发生战斗后出现3个蓝色的机关，根据相应的数字把它们调成红色，取得“ウルトラブーツ”习得蛇腹跳。

6.利用蛇腹跳离开房间，电梯钥匙需要用蛇腹跳震下来才可取得。在入口处坐电梯来到下层启动开关。

7.第3天早上去驾驶室发生剧情，从货物车厢来到车顶与モアモア发生BOSS战。

8.在光之丘的神殿中利用蛇腹跳和纸飞机能力取得第6块星之石。

中场准备

[illegible]赖镇西区破坏灰色的石块进入边界村。

Stage7 以遥远的月球为目标

1.把巴列尔调成伙伴与边界村的村长对话。

2.在光之丘与ゴールドマン对话并选择将所有金币交给他后得到“使用きょかしょ”。

3.按顺序与以下角色对话：哈那哈那村村长、热带岛的炸弹人、乌龙街果汁店老板、大树入口处的プニ族、灰暗村宿屋边的村民。之后回边界村最右边的屋子就能找到ホワイトしょうぐん，与村长对话后前往月球。

4.月球表面有缝隙的岩石可以用巴列尔的能力炸开，其中一个是通往月球基地的入口。

5.到月球基地最右边取得エレベータキー，坐电梯来到地下2阶取得“カードキー”和“はぐるま”。在地下1阶左侧的房间中使用后按“左右中”的顺序开动开关可取得道具。在右边的装置输入密码“014029”进门后回答问题得到第2把“エレベータキー”。地下2阶最右边房间中的另一把“カードキー”记得要取。

6.地下3阶左边的房间中得到最后一把“カードキー”，在右边的房间使用就能进入房间，之后利用巴列尔和维维安的能力前进[illegible]

Stage8 星之石与传说中的宝物

1.回千年之门发生剧情，穿过千年之门进入暗之宫殿。

2.途中的火焰用维维安的能力躲过，无限循环的房间顺着点燃的蜡烛方向前进，之后与ブンバボ发生BOSS战，胜利后得到“ほしのカギ”。

3.回有SAVE点的广场处，两边的石像用巴列尔的能力炸开后进入塔中会见到8个房间，其中分别有8把“きゅうでんのカギ”，取得方法如下：1楼左下的房间按顺序敲打左边的方块3次和右边的方块2次；破坏1楼左上的房间中左侧的方块后去2楼左上的房间破坏所有能破坏的方块；回1楼左上的房间取得钥匙后把另一个方块破坏掉；回2楼左上的房间取得钥匙；从1楼右上一直往右走穿过墙壁；1楼右下的房间中有问号的地方使用克劳妲的能力；2楼左下的房间按照ホネノコ、ブラッディホネノコ、カロン、ブラックカロン的顺序打倒；使用巴列尔的能力炸开2楼右上房间的右墙；2楼右下的房间使用维维安的能力。

4.在最上层使用“ほしのカギ”和“きゅうでんのカギ”，回到SAVE点附近与マジョリン、マリリン及ランペル战斗，之后继续往右前进。

5.灵活运用同伴的能力前进，不明白的地方用克丽斯汀的能力就会得到一定的提示，SAVE点之后便是与バッガルフ和クッパ的连续战斗。稍微调整之后要面对的就是本游戏的最终BOSS暗之女王了，当女王的HP降到100左右时对她的攻击便会无效，数个回合后一切都会恢复正常，调整好徽章使用强力的特技攻击吧，胜利就在眼前。

研究篇

游戏中的小秘密

千年女装

作为“影子三姐妹”的老么，维维安总是扮演着弱女子的角色，但实际上他却是个不折不扣的男生。如果在“カノジョぼしゅう中！”的委托中带维维安去见クリチェロ的话，他的女装身份就会被识破。

[illegible]

当剧情进行到一定章节后无赖镇的道具屋中可以购买到名为スーパールイージ的小说，全集共有5本，游戏本篇只能买到前4本，第5本要穿机一遍后才能购得。

坏路易

如果装备エムブレームL徽章（光之神殿取得星之石的房间左上）的话马里奥就会穿上路易的衣服，装备エムブレームW徽章（无赖镇道中心广场上的商人处购买）的话则会穿上瓦里奥的衣服，而如果把两个徽章都装上的话马里奥则会穿上坏路易的紫色衣服。

[illegible]

在无赖镇港口有时会发现一只绿色的大老鼠，每次都会开口问马里奥借钱，如果慷慨地把钱借给他的话一定时间后他会还更多的钱给马里奥。

无意义的战斗

战斗中如果装备ジャンプダケーョ的话就无法使用锤子攻击，如果装备ハンマーダケーョ的话就无法使用跳跃攻击，如果同时装备这两种徽章的话那么这两种攻击都无法进行。

[illegible]

穿机一遍后在光之丘的光之神殿前会遇见前作中的同伴レサレサ，此时如果用克丽斯汀的特殊能力的话……

亡羊补牢

战斗中使用克丽斯汀的特技ものしり就能调查怪物，调查过的怪物其档案都会收录在怪物图鉴中。如果在BOSS战中忘记调查的话战斗胜利后调查弗兰克里家的垃圾箱同样能让相应BOSS的资料登陆到怪物图鉴上。

巨龙三姐妹

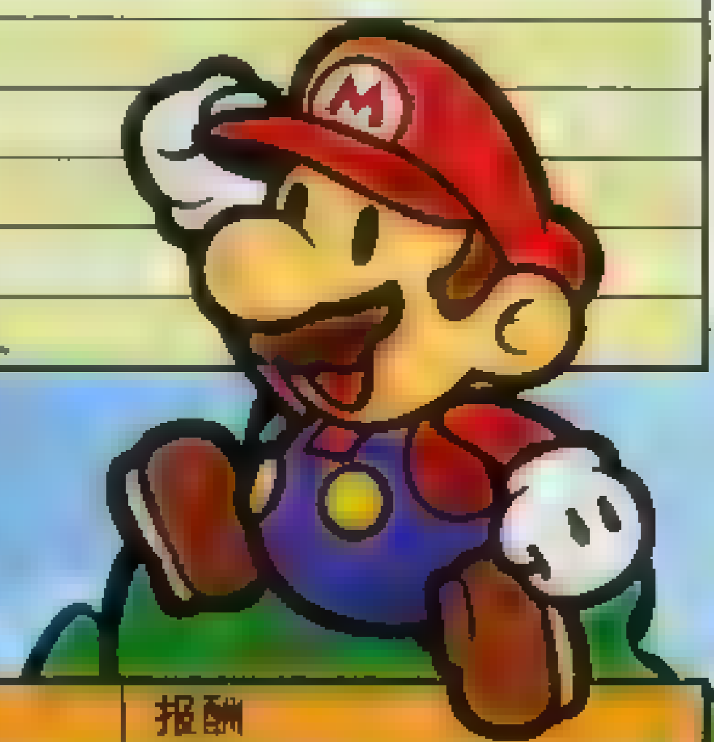
大家都知道最终迷宫中的巨龙ブンバボ是贡巴巴的姐姐，但其实她们还有个大姐叫ゾンババ。ゾンババ是百层迷宫中第100层的BOSS，也是本作中最强的敌人，实力比最终BOSS更上一个台阶，要想击败她就得先把等级锻炼到30级左右（BP提升尤为重要）并熟练掌握レンゾクジャンプ。

www.plumbook.cn

强力徽章一览

游戏中有许多徽章，合理装备徽章会给战斗带来很大优势，由于篇幅有限，此处只列出部分强力徽章的取得方法和特殊效果。

名称	效果	必要 BP 值	取得方法
ツギツギジャンプ	战斗中可以使用ツギツギジャンプ攻击所有敌人直到指令输入失败	1	游乐场的奖品／取得太阳和月亮钥匙的迷宫
レンゾクジャンプ	战斗中可以使用レンゾクジャンプ攻击敌单体直到指令输入失败	3	贡巴巴城
ジシーンアタック	战斗中可以使用ジシーンアタック攻击所有地面上的敌人	2	游乐场的奖品／不思议之森
パワープラス	马里奥的攻击力上升 1 点	6	用星之碎片交换／咚哝寺有鹦鹉的房间
パワープラスP	同伴的攻击力上升 1 点	6	用星之碎片交换／乌龙街飞行平台下方
イチカバチーカ	马里奥的攻击指令输入正确的话攻击力增加，反之攻击力为 0	4	暗之宫殿
ジャンプダケーヨ	跳跃攻击的攻击力加 1，装备后无法使用锤子攻击	2	无赖镇中心广场道具屋前的商人
ボウギョプラス	马里奥的防御力加 1	5	灰暗村习得滚动模式能力的房间／无赖镇地下有三个太阳的房间
ボウギョプラスP	同伴的防御力加 1	5	无赖镇地下与ゲッソー战斗的场景，用蛇腹跳上高台后用巴列尔的特技取得
タマーニラッキー	马里奥被攻击时有时会使敌人攻击 MISS	2	100 层迷宫的怪物
ケッコウラッキー	马里奥被攻击时大几率使敌人攻击 MISS		100 层迷宫第 90 层的宝箱
ナニーカラッキー	进入战斗后会发生各种对我方有利的状况	4	咚哝寺大堂中当テレサ聚集在马里奥周围时用回转锤击退，击倒之后出现的アトミックテレサ
アイスノチカーラ	战斗中即使碰到身上发火的敌人也不会减少我方 HP	1	热带岛桥下
トゲーヲガード	马里奥用跳跃攻击身上有刺的敌人也不会减少自己 HP	3	无赖镇地下有刺的房间
ダメージガエシ	给予直接攻击马里奥的敌人马里奥所受到伤害的 1/2 伤害值	7	100 层迷宫的地下 100 层
スバヤクカワール	战斗后选择交换同伴的指令后伙伴能立即行动	7	用星之碎片交换
アクロバットワカル	可以知道アクロバット指令输入的时机	1	无赖镇道中心广场道具屋前的商人



委托屋（おなやみセンター）

注：最后三项委托要等游戏穿机后才会出现

位于无赖镇东区的委托屋（お悩みセンター）中可以接受各种任务，每次完成委托会有一定的报酬，其中一些分支情节是相当有意思的，而隐藏角色啾啾莉娜更是只有完成委托才能加入，需要注意的是，最后三项委托需要游戏结束后才会出现。

CASE	委托人	达成条件	报酬
カギをさがしてくれ！	ギース	将“家のカギ”（从无赖镇宿屋 2 楼到徽章屋前取得）交给无赖镇东区最右边的人	20 枚金币
ブツのうけわたし	マークリー	无赖镇宿屋背面取得ブツ后交给弗兰克里家门前的人	20 枚金币
ねだんのちょうさ	ロッテン	将ファイアフラワー（10 元）、スッキリドリンク（3 元）和ねむれよいこ（8 元）的价格告诉委托屋前面的人	20 枚金币
ヤツをつかまえてくれ！	クリノ	无赖镇广场绞首架左侧与クリノ对话后分别在デアールの馆左边的墙壁中、港口阶梯的左侧和宿屋内侧找到小偷	20 枚金币
オレをなぐってくれ！	マルチュロ	用锤子敲打无赖镇道具屋前的老鼠	得到情报
はらへったなー	ボムトニオ	把食物交给无赖镇港口左边的蓝色炸弹人	11 枚金币
オレッチを见つけろ！	ノッコス	在贡巴巴城与啾啾莉娜见面的房间门外的下方找到委托人	スペシャルカード
话しをきいてほしいぞい	哈那哈那村村长	与之对话	カメカメはっぱ
アイテムを しいれて！	キノッシモ	把 5 个カチカチコウラ（哈那哈那村购得）交给无赖镇广场中道具屋的老板	ウルトラキノコ
きんきゅうキノコ	オババ	把きんきゅうキノコ交给大树中的オババ	60 枚金币
あそびにきてー	テレナ	和西区游乐场的女招待对话	10 枚游戏币
パパを助けてほしいの！	キーノ	在 100 层迷宫的第 18 层救出委托人的爸爸	シルバーカード
アルバイトぼしゅう	キノシコワ	乌龙街斗技场与其对话，整理完仓库里的内裤后把它们交给无赖镇デアールの馆前的人，再与キノシコワ对话	30 枚金币
メロメロケーキのレシピ	サンデール	去哈那哈那村最右边的民家与キノベス对话，把おかしのもと（游乐场交换）交给无赖镇地下まじないの馆的巫师	30 枚金币
たべたい物	フラワーさん	把两个热狗（乌龙街购买）和 1 块ムースケーキ（おかしのもと料理）交给哈那哈那村道具屋前的红色花人	ドライフラワー
まぼろしのバッジ	啾啾莉娜	贡巴巴城与贡巴巴战斗的地方用克劳妲的能力得到徽章“ピッキョローンC”后把它交给无赖镇料理屋顶上的啾啾莉娜	啾啾莉娜成为同伴，并得到徽章ピッキョローンC
かいらんばん	灰暗村村长	灰暗村村长处得到かいらんばん后按顺序把它送到大树オババ和哈那哈那村村长处，最后再还给灰暗村村长	30 枚金币
传说の本を见つけて！	ナンシー	料理屋和南茜对话后去咚哝寺大堂，用滚动模式进入左上方的墙底取得おりょうりの本	ハニーキノコ、料理能力上升
あの人に传えて……	ダイアナ	灰暗村有母子 4 人的民家与母亲对话后回无赖镇与酒场老板对话，之后再次和母亲对话	ほしふるディナー
カノジョぼしゅう中！	クリチェロ	把同伴调成克丽斯汀和热带岛盗贼洞窟中的委托人（需要借助龟太郎能力取得钥匙的房间中）对话	いつまでもふたりで
大事なさがしもの	ビートン	把结婚戒指（弗兰克里家外面右边的墙上）交给无赖镇西区的ビートン	ゴールドカード
しょくざいをとどけて！	コック	将おうごんはっぱ、トロピコマンゴー和ふしぎなたまご三种食材交给豪华快车上的厨师	40 枚金币
あの本がよみたい	マダム・ローズ	乌龙街斗技场キノシコワ处得到げっかんプロレス，再把它交给光之丘车站右边别墅中的女主人	プラチナカード
あんしょう番号	サラリーマン	先和乌龙街热狗店右边的鼹鼠对话，然后按顺序将哈那哈那村太郎家的椅子数（2）不思议之森克劳妲家的椅子数（6）无赖镇游乐场办公室的椅子数（2）和光之丘マダム・ローズ家的椅子数（5）告诉他	レッド・カラリン
おとどけもの	ゴールドマン	与光之丘的ゴールドマン对话后再去边界村ホワイトしょうぐん家中对话，接着顺序与无赖镇酒场老板、乌龙街果汁店老板、ゴールドマン、边界村ホワイトしょうぐん、ゴールドマン对话	64 枚金币
こえが出ない	クロム	把ハニーあめー（おかしのもと＋ハニーシロップ）交给边界村宿屋左边的炸弹人	20 枚金币
ルイージさんにあいたい	キノピア	在装备エムブレームL徽章的状态下与光之丘喷水池前面的蘑菇少女对话	ショコラケーキ
てきをたいじして	ファビオ	击倒不思议之森通往大树的道路上的敌人	20 枚金币
なかなおりのお手伝い	コナリキン	光之丘神殿旁与コナリキン对话后帮他选一样礼物，把礼物交给他后再送给他妈妈（ゴールドマン的妻子），然后再与他对话	3[illegible]枚金币
ラクガキをけしてきて！	ボムロフ	边界村炮台后面与ボムロフ对话后在 100 层迷宫的第 50 层用巴列尔的能力把左边有涂鸦的墙壁炸掉	ゆきうさぎ

www.plumbook.c

文 太阳黑子工作室 michaelakan 编 卡伦

剑豪

攻略透解 Guide Through 剑豪无双 独孤求败

操作方法

键位	说明
△	闪避／分支选择时等于“同意”
○	攻击／决定
□	悬发动键／分支选择时等于“不同意”
×	待发动键／普通时候是防御键
L1	按住以后配合方向键可快速移动
R1	拔刀术的起手式——收刀回鞘
L2、R2	切换自己所装备的形
L3	控制方向，同十字键

能力解说

能力	说明
豪腕	木刀攻击力
切れ	真剑胜负时的攻击力
俊敏	移动速度
见切	闪避速度
精神	真剑胜负时濒危率出现的高低
顽强	木刀战时的防御力，越高被破防的机率越小
回复	关系到休息时恢复体力的量

剑豪3　元气　ACT
PS2　2004年9月22日　日版

菜单指令解说

本篇

开始剧情篇游戏。

对战篇

与CPU或者是同伴进行对战，游戏中自己培养的人物在通关记录后可以在此选择，按SELECT切换即可。

番外篇

选择指定人物进行百人斩，千人斩以及烦恼斩的挑战，完成方式与仕事一样是ACT方式进行，完成后得到的记录密码可以到官方网站上进行排名比赛，比较特别的是烦恼斩，虽然只要斩杀108人，但我方和敌人一样都是中刀就死。因此其难度比较大，有信心的玩家可以试着挑战一下，自己培养的人物同样也可以使用。

达成录

查看游戏完成度，以及技、铭刀的收集率，通关一次并记录后出现。

移动

选择地点移动，移动到指定地点后不进入则不耗费时间。

状态

查看自己的状态，能力值中前一个是实际能力值，后一个是限界能力值，在没有达到满值以前，两个数值都会同样成长。还可以在这个选项中更换和查看已习得的形以及取得的铭刀。

情报

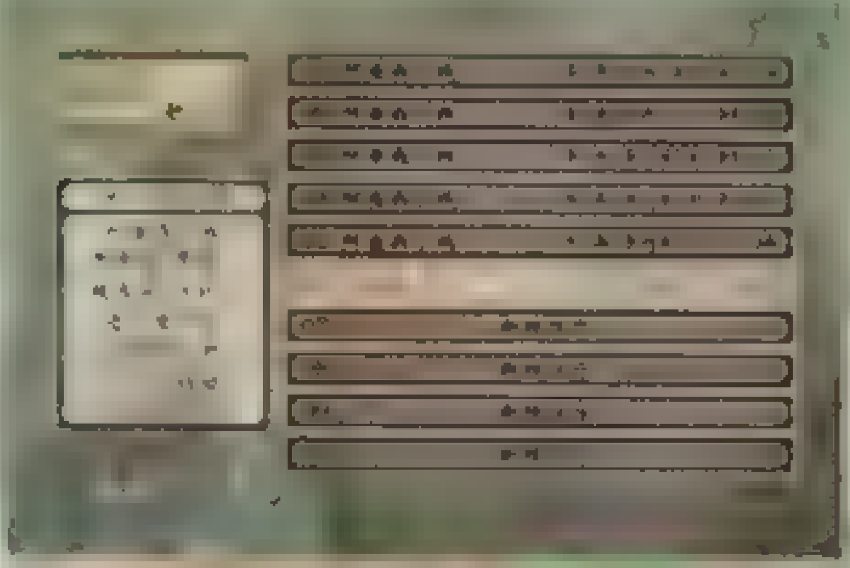
查看游戏进行状况，以及已经取得的各种铭刀、技的情报。并且在查看剑豪情报的时候，状态栏有里写着“手合せ可”或者是“杀害”字样的都可以与之进行心形对决。也就是和他们的幻影战斗，可以得到新的悬，但无法得到对手的形。

休息

选择休息的时间段进行休息以恢复体力。

机能

记录保存，更改游戏设定和退出游戏，游戏中可以随时记录通关后记录，则下次开新档人物的时候可以选择通关人物作为自己的养育者，其实就是继承一周目的金钱、形、铭刀、服装等，要注意的是异性的服装继承只能继承面具。另外直接读取通关记录也可以接着玩！达成其他的剧情。



自宅

自己的家，只在自己的出生地有，功能等同于免费的宿屋。

宿屋

休息和宿泊的地方，根据国的不同需要消费不同的金钱，休息可以小回复体力并可以选择休息到哪个时间段，宿泊是大回复体力但强制睡到第二天的“朝”，在休息后可以知道自己的能力成长数值。

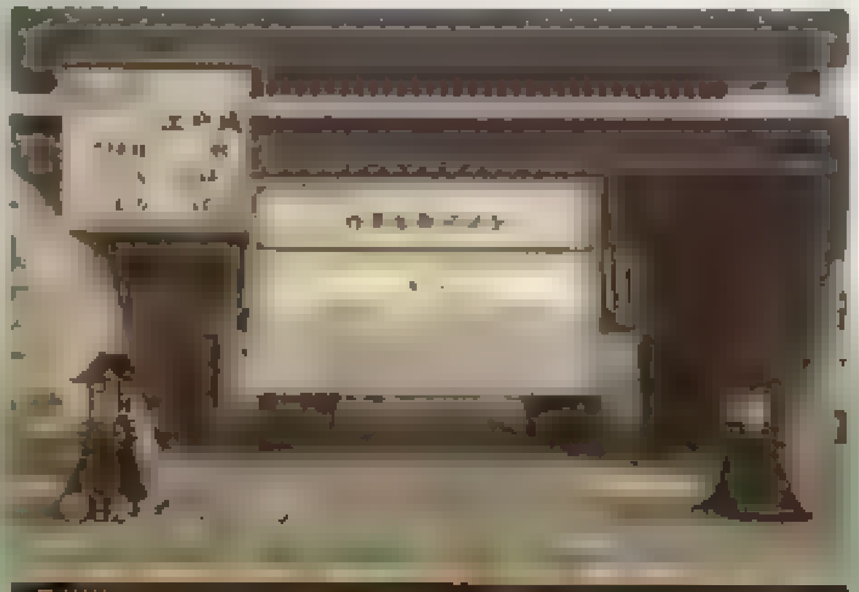
藩府

城主官邸，每隔十天举行一次武艺试合的地方，获得优胜就可以得到奖品和奖金。奖品为通往其他国的通行证（手形）或者是铭刀二选其一，奖金为1两（少得可怜啊）…… 试合为连续战，直到失败

退出比赛或者胜出比赛为止，期间无法记录，优胜者参加本国的下一次试合则作为种子选手第一轮轮空。武艺试合当天只有朝可以进入，平时去可以查看还有多少天举行武艺试合。

江户城

江户特有的地点，是进行将军家御前试合的地方，胜利后可以选择做官与否。奖励为铭刀一把，银子100两。



口入れ屋

接受有报酬的任务的地方，进入后可以在数个任务中选择，不同的任务根据危险度（用红色勾来表示）不同有不同的报酬。报酬越高、危险度越高的任务中敌人的数量和需要走的路线也越长。接受任务前可以变装（如果有多余服装的话），任务一般为ACT战斗方式，这时的敌人都是只需一刀就可以砍死的。根据任务的不同，有的需要清光所有敌人才算成功，如：屋敷要人护卫、城主护卫等；有些不用理会杂兵，而是到特定地与敌人头目进行真剑胜负胜出即可，如：贼退治、幽闭要人救出等；有的在进行完真剑胜负后还必须退回初始地点，如：高危险

度下的幽闭要人救出等。根据名声评价的不同会出现不同的任务，比如暗杀重要的指定人物等。随时可以进入。

道场

每个国家都有武道馆，进入后可以进行木刀试合，获取对方的形。道馆分为门弟、师范代（高弟）、师范，前几次进入由门弟与玩家进行试合，每次胜利都会累积好感度，其中累积的好感度由高到低依次为完胜、压胜、胜利。多次胜利后由师范代与玩家对战，再胜利几次后他就会将师范介绍给玩家，接着反复挑战到好感度高的时候就可以获得与师范挑战的机会。道场分为地方道场和剑豪道场两大类，在与剑豪见面后就可以在情报中的剑豪情报查看他的好感度。每个道场可以获得的形共有：门弟的上段、下段、八相、上眼四个，高弟的形两个，师范的形两个，而根据道场的不同也有可能他们身上还带有悬，不过只要反复挑战就肯定可以收集齐。还有，道场只有朝、昼两个时间段可以进入。

仕立屋

服装店，可以购买服装面具，购买的服装当时就可以装备，否则只能在宿屋以及口入れ屋进行更换，其中佩带面具进行试合如果承受上段攻击过多则面具会被破坏！“夜”无法进入。

茶屋

非常重要的场所，每到一个新的国家茶屋的店主就会介绍当地的情况给玩家。更重要的是这里可以与浪人进行试

©GENKI

国名	朝	昼	夕	夜
会津	野	赌	暗	暗
上野	野	野	赌	暗
江户	野	野	赌	赌
伊贺	野	野	赌	暗
尾张	野	野	野	野
京	野	赌	赌	赌
大阪	野	野	赌	暗
土佐	野	赌	赌	暗
丰前	野	野	赌	暗
筑后	野	野	赌	暗
萨摩	野	赌	暗	暗

合。试合分三种。

a.野试合：进去后是木刀胜负，主要目的是获得浪人的形，没有额外的奖励。

b.赌试合：以自己当时的配刀为赌注，赢者获得对手的铭刀，每次合最多可以与5位浪人试合，但要注意连续试合中如果输掉会连自己的刀加之前赢得的刀一起输掉，例如在赌试合的第5战输掉，那之前获得的刀加自己的刀都会失去。

c.暗试合：交纳1两银子作为赌注进行的真剑试合，输了就GAME OVER，赢了获得奖金，在一次暗试合中途不退出的话每过一轮奖金加一两，最大为10两，到达10两后每次获得的奖金为10两，在打破茶屋的连胜记录的时候可以获得额外的10两破记录奖，但以后再打破这个茶屋自己的记录没有这个奖金。后两者如果不带面具参加就会增加自己恶的评价。任何时间都可以进入。上文表格是各地茶屋进行试合的情报。

注："野"表示野试合，"赌"表示赌试合，"暗"表示暗试合。

刀屋/铭刀

卖铭刀的地方，收集铭刀的重要来源。而铭刀就是玩家的配刀，除了玩家原来就有的"无铭"外，其他的刀都会磨损。铭刀按照品质高低又可以分为：极上业物、大业物、业物、なまくら（钝刀）四种，好的刀会大副增加角色的各项能力。刀屋中卖的一般都是大业物以下的刀。"夜"无法进入。

锻冶屋

鉴定以及修理铭刀的地方，游戏中获得的铭刀大多数都是"未明"，这就需要到锻冶屋去鉴定，每把3两。装备的铭刀使用后就会有磨损，需要在这里修理回复耐久度，根据磨损的程度不同花费的金钱也不同，但最少是1两。"朝"、"昼"可以进入。

[illegible]

与自己的幻影进行真剑胜负，胜利后可以牺牲一种能力提升自己另一种能力的限界值，在创立流派后这里可以研究合成自己的形！因为提升的是自己的限界能力，而限界能力会随着真实能力一起成长直到能力值达到限界值满值为止，所以"幻影"的功用实际上就是自己调节能力限界的上限。假定角色的"豪腕"达到6000后不再增长，而自己又想让其达到9999这个值，那么就可以通过牺牲其他的数值来提高"豪腕"的限界值，使之达到9999，这样以后"豪腕"的数值就可以继续增加了。初次幻影为+200/－100（即增加200点希望提升的数值，减少100点牺牲的能力数值），胜利以后选择继续挑战则变成+400/－200，再继续就是+600/－300……类推下去直到+1000/－500，再继续以后每次都是+1000/－500，直到限界值的总和值达到游戏开始时选择的成长类型的限界总和值以后，每次"幻影"的+/－值变成相同，即提升和牺牲的能力点数一样，最大达到+500/－500。还有，持续地牺牲同一能力的限界数值，最后会连实际能力值一起扣减，并且即使以后提升这个能力的限界也无法完全恢复到扣减前的数值了。另外，既然是自己的幻影，所以它的能力以及装备的形都与玩家一样。

国

游戏中共分为会津、上野、江户、京、伊贺、尾张、大阪、土佐、丰前、萨摩、筑后11国，每个国家所能触发的事件有所不同，国与国之间移动需要耗费不同的时间和作为旅费的金钱，不同的国家有不同的建筑。

注：有"★"则表示有此地点存在。

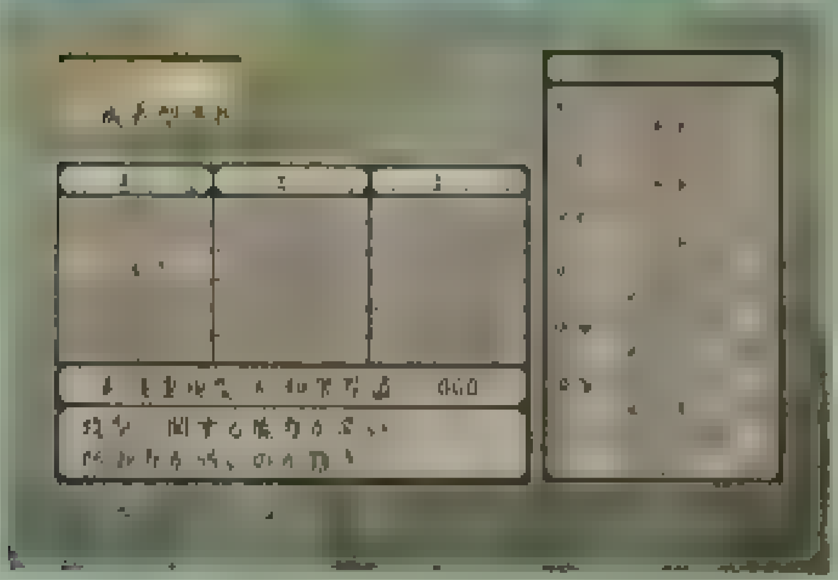
国名	地方道场	剑豪道场	仕立屋	锻冶屋	刀屋	寺
会津		★		★		
上野		★			★	
江户		★	★		★	
伊贺	★			★		
尾张	★	★			★	
京	★	★	★			★
大阪		★			★	
土佐	★					★
丰前	★			★		
筑后	★		★			
萨摩		★			★	

游戏的基本规则以及名词解释

总和限界值

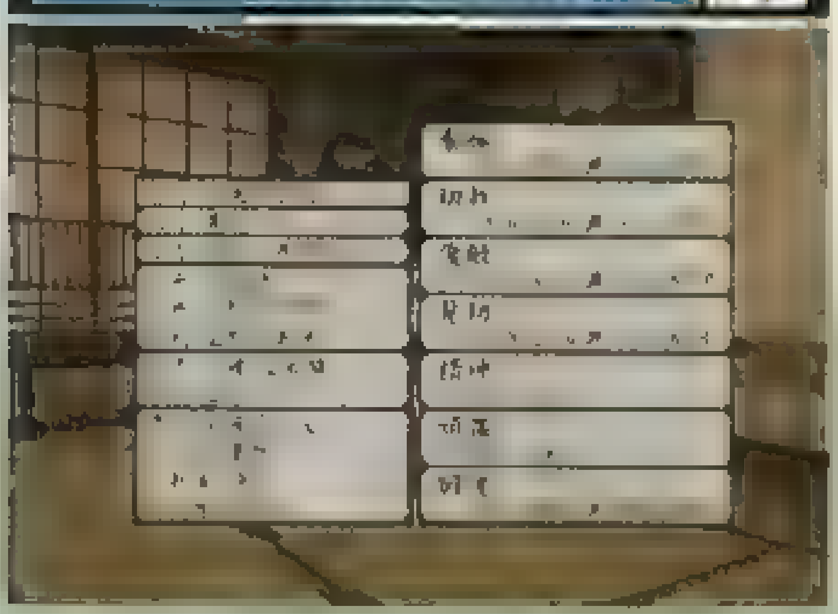
7项能力的上限数值的总和，每项能力最大可以达到9999，也就是说最大的总和值为69993。但不同的成长类型能达到的最大值也有所不同。

成长类型



共有标准型、体力强化型、剑技重视型、疾风草剑型等类型。初、中、高级者的区别在于初始能力的不同，而成长类型的不同关系到各项能力的成长率的不同和总和限界值的大小，但只有究级试练型才可以达到最高的69993点，但代价是极低的初始能力和极低的能力成长率。

能力值的提升



能力的提升与一开始的选择成长类型有关，不同类型的能力成长率也不同。提升能力的方法是参加试合，并尽可能完胜，其中战胜普通浪人、剑士为小幅提升能力，战胜师范代能较大幅度提升能力，而战胜师范或剑豪则会大幅提升能力，一次有数百之多！

试合

分为木刀和真剑胜负两种，玩家使用的角色最大可以装备3个形，而CPU对手只能装备两个。

a.木刀胜负：顾名思义，比试双方使用木刀作为各自的武器，无法使用拔刀术，体力到零的一方为负，输了后体力变成1%。

b.真剑胜负：使用真刀真枪作为武器比试，可以使用拔刀术，输的一方为死亡，对于玩家来说就是GAME OVER了，比试中受到攻击有可能陷入徐徐扣减体力的濒危状态，避免的方法就是尽可能地提高精神这项能力。

形的获得

通过任何形式的试合来获得，而根据胜利结果得到不同数量的形：

a.完胜：不受任何伤害赢得比试的胜利，胜利后获得对手所有而自己所没有的形。

b.压胜：胜利时受到的伤害不超过黄色部分，随机获得1个对手拥有而自己没有的形。

c.胜利：胜利后受到伤害超出黄色

部分，不能得到形，但可以得到对手拥有而自己没有的"悬"。如果已经拥有对手的形则不会再次获得，另外一点比较特别的是，在真剑胜负时完胜对手则可以一次将对手的形和悬完全获取。

体力

试合中的体力值分两段，长的蓝色部分是角色的真实体力表示（游戏中用百分比来显示的那个数值），而多出来的黄色部分是一个判定槽，在担当体力槽的同时也用来判定胜利结果（上面已经提到），每次试合都会恢复成原有的长度，而角色试合中的总体力值就是蓝色加黄色部分。游戏中消耗的体力如果不休息或宿泊的话就无法回复，并且在真剑胜负和接受仕事任务中体力为零就GAME OVER。

名声

玩家在游戏中的行为会影响自己的名声，有善、恶、普通三种，在状态栏可以查询，在大地图上时把光标移动到国名上，下方显示的槽即善恶槽，左边的红色为恶，右边的蓝色为善、上方长的黄色为普通。接受仕事中的暗杀任务以及参加赌试合、暗试合都会增加恶名，如果不想变成恶人又想接这些任务的话就必须在服装选择中戴上面具，这样恶名就不会增加了。而任务中的贼退治、XXX救出等属于增加善名声评价的。注意：恶名太高的话某些道场会拒绝你入内，也无法参加武艺试合，但某些剧情又需要一定的恶名值才能触发的。而参加藩邸的武艺试合，到道馆与人挑战增加的是普通的名声值。

流派的灭亡

在创立自己的流派以后，如果与某个剑豪道场的师范（即剑豪）反复试合并胜出的话，这个剑豪就会提出真剑胜负，杀死他以后这个道场就不存在了，如果灭掉一个道场后再离开这个国家就会遇上报仇的剑豪的徒弟，杀光他们后这个道场在世间就彻底灰飞烟灭了。而自己的名声和能力值都会有飞跃性的提高。

时间

每一天共分为朝、昼、夕、夜四个时间段，进行不同的活动消耗的时间也不同，在国与国之间移动要耗费的时间也不同。消耗的规则如下，进出建筑一次则消耗一个时间段，即朝～昼、昼～夕等，比较特别的是"口入れ屋"和国与国之间

小技巧

※本篇中剧情发展遇到新的场地就可以在对战篇中使用

的移动，如果接受仕事的话则会花费一整天时间，但比较奇怪的是不管什么时间段进去（“朝”也好“夜”也好），完成仕事出来都会是第二天的“朝”，所以如果夜里去就可以把“朝”“昼”节省出来做其他的事。而国与国之间的移动也是不管出发的时候是什么时间段，到达别国后的时间永远是“朝”。

技之间的有利原则

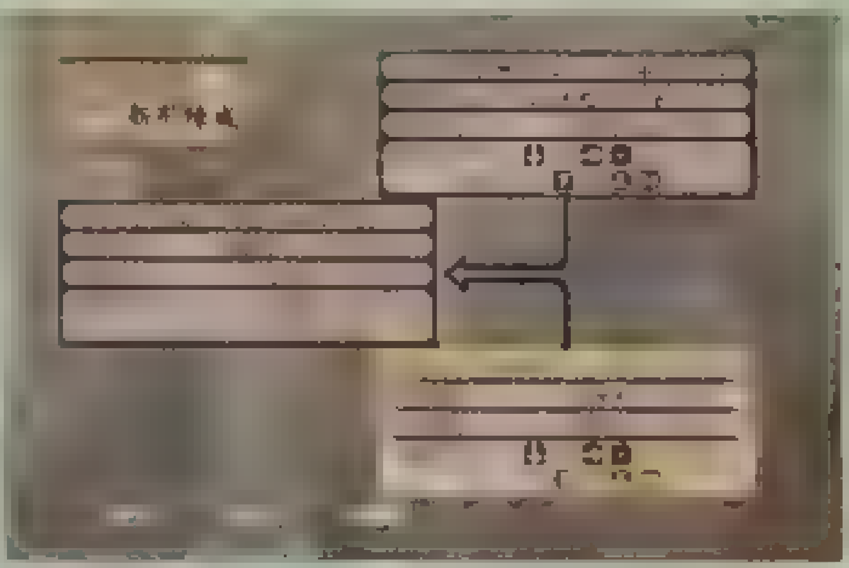
攻、待、悬三大类技，其攻防有利为按照攻破悬，悬破待，待破攻的关系互相牵制，同时发动的话有利方占优势。比如甲方发动连续技攻击，乙方同时发动悬，那甲方的攻击成功，乙方挨打。但也有破解的方法，这个以后会提到。

熟练度

每一种形都有熟练度，初始为0，最高99。熟练度的提高会提升攻击的威力，达到60以上（低于50的我没有测试过）熟练度的形可以用在自创形中进行合成，熟练度的提升方法是装备该形，并在试合中用此形所含有的任意方法命中对手一次则增加一点，但连续技的命中只计1点，被防御或被化解则不增加。

自流形

在创建了自己的流派后进入“寺”选研究就可以对熟练度60以上的形进行合成从而形成新的自流形。合成的规则是：选择两个形，壹和贰，形壹的架势和连续技、形贰的拔刀术保留到新的形中，而待和悬比较特殊，是采用互补原则，两个形拥有的相同待和悬会消失掉，只留下双方所有的不同的待和悬。例如：形壹的待为“·、↑、↓”，悬为“上、正、防”；型贰的待为“↑、↓、·”，悬为“下、八、正、防”，那么合成的新形拥有的待和悬分别为“→、·”和“上、下”。新的自流形最多可以合成8个，这些形练到60的熟练度后又能拿来研究。这样经过多次的研究合成出万能的形也不是难事了。



剑道之法

一 入门“门弟”篇

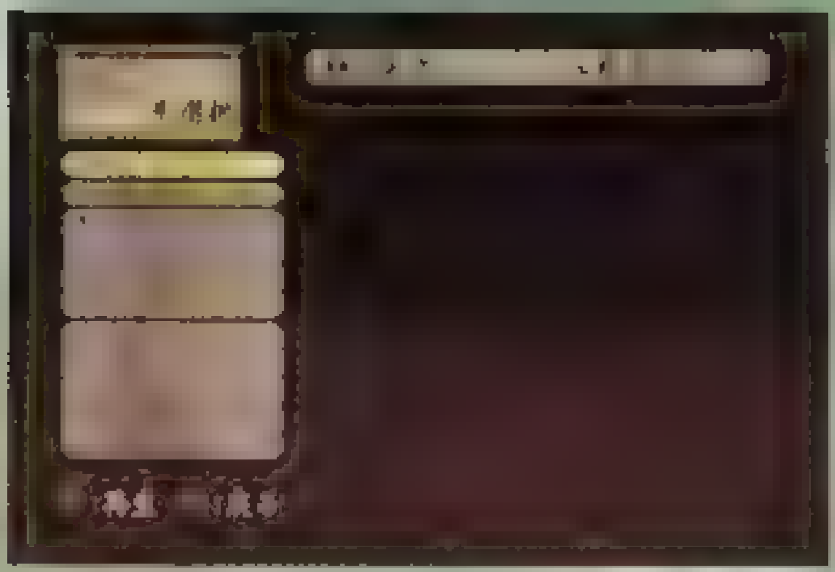
OK，进入道场你就是一名门弟了，现在由师范我为大家解说剑道之基本。

咳咳。徒弟们大家好，我就是大家的师范天上天下无敌超绝的mich……OKOK，下面就马上开始……

形

指游戏中不同招数的总称，其中包含有“架势、连续技、拔刀术、待、悬”五个基本构成（其中“待、悬”在游戏中统归于“组躲技”，为了便于理解，这里笔者将它们分开来说），当然，不同的形所拥有的基本构成也有所不同。

架势



连续技的起手式，分为上段、下段、八相、正眼。其中上段为持刀举过头顶，普通攻击第一下为由上往下劈砍；下段为持刀斜指地面，普通攻击第一下为由下往上劈砍；八相为竖直持刀于身体一侧，普通攻击第一下为从持刀侧发动的水平劈砍；正眼为两手持刀于身前刀尖稍微朝上，普通攻击第一下为向前的平刺。

连续技

通过连续按○键形成的一套连续攻击技，不同的连续技连击的次数不同且中途可以cancel掉，每套连续技都有各自的架势。但是，一套连续技中并不是每一击都与起手式一样的。比如：一个注明为“上段”的3连击连续技，可以是上、下或者是上、下、下等多种形式所构成。

拔刀术

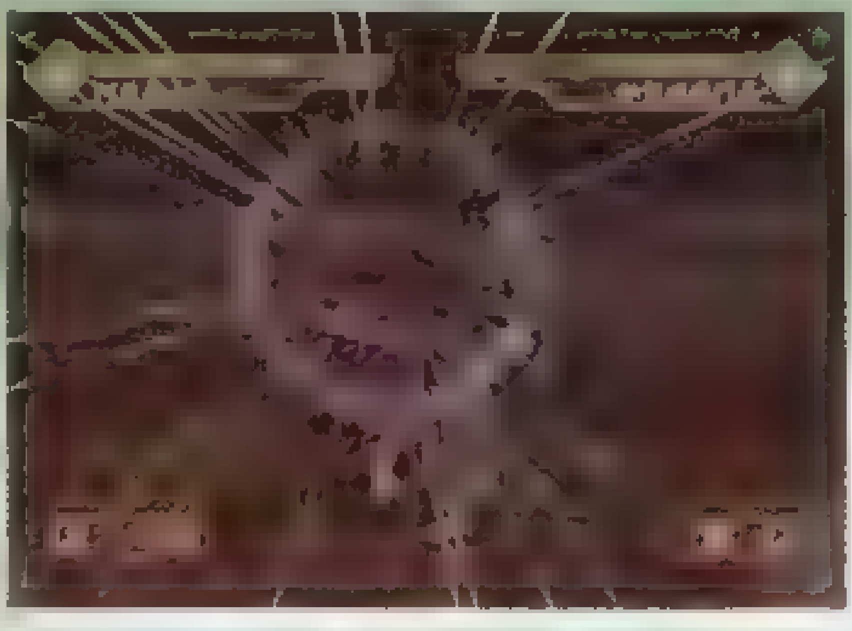
熟悉格斗游戏的同学当不会不知道桔右京帅哥的大名，他所使用的剑术就是拔刀术了，收刀回鞘后抓住敌人的空隙快速拔刀攻击敌人，拔刀术也分为上段、下段、八相、正眼，但在出刀前是没办法区别的……ps：这是真剑胜负中的最强无敌赖皮技……

待

游戏中最重要的剑道基础之一，在对手使用普通攻击的同时按×键发动，成功后发出黄色光，在闪光的同时按○键就可以形成后面的追打。所谓待，其实就是中国武术中借力打力，也就是防守反击。在对手攻击过来的时候利用巧劲将对手攻击的力道卸开，令对手空门大露，并利用此机会攻击敌人，成功后威力巨大。根据针对的攻击不同，待也分为针对上段、下段、八相、正眼四种，在游戏中

分别用“↑、·、·、”来表示，一个形中可以拥有多种待。通过观察对手正确的切换到拥有针对对手的架势的待的形（好拗口……）乃待之基本，但要注意对手也是随时在切换形的。

悬



当对手保持一个架势不动时，按键发动，成功后闪蓝色光，将对手的武器拨开破坏对手静止的架势，令对手露出空门，闪光的同时按○键形成后面的追打，成功后威力巨大。根据可破坏的架势不同，悬可以分为上段、下段、八相、正眼、防御五种，在游戏中分别用“上、下、八、正、防”来表示，同样的，一个形可以拥有多种悬。抓住对手静止的那一刹那瓦解对手的架势趁机攻击乃悬之根本。

★待与悬本身并无攻击力，成功发动后接着按○键攻击才能形成完整的一套攻击，所以这两个被并为组躲技。

避

闪避对手的攻击再伺机反攻对方，可以闪避对手所有的普通攻击，闪避过后以适当的方式进行反击乃避之基础。

防御

长按住×键不放就是防御，除了可以破防的“悬”外，防御可以防住对手所有的攻击。完全防御对手的攻击而自己的武器不被击开称为完美防御，而依自己“顽强”值的高低和对手“豪腕”值的高低不同，角色能完美防御的次数也不同，达到一定次数后再连续受到攻击就会成为被破防状态，特征是武器被击开，身体后仰成空门大开状，此时很容易受到对手连续技的攻击，连续的试合中每场试合的开始“顽强”就会恢复到原始值，而同一场试合中长时间不受到攻击，“顽强”值也会慢慢恢复。

攻击的威力

普通攻击时刀尖部分给予的威力最小，要发挥武器的威力必须让刀身命中敌人才可以。而正面的攻击没有侧面和后面的攻击威力大，后两者的威力约为正面攻击的1.5～2倍。

二 胜负“高弟”篇

上面讲了基础技术的使用方法和功效，下面就是讲讲如何活用这些技能有效的打击对手

要点一

在入门篇中提到过了，从侧面和背面攻击对手是平常威力的1.5～2倍，这条法则不仅适用于普通攻击，也同样适用于待和悬中。用待或悬成功使对手露出破绽后，对手会处于短暂的硬直状态，此时的他们除了移动无法作出其他的动作，而玩家正面原地不动的攻击只能削减对手约1/4的体力，而趁此机会配合方向键的“上”或“下”移动到对手的两侧或背后再攻击（为了保证成功率，最好按○的同时就按方向键，或者先按○再按方向键）其威力十分恐怖，木刀胜负中可以削减对手1/2的体力，而在真剑胜负中更是接近于一击必杀。但前面说过了，对

手处于硬直状态的时候是可以移动的，而且是可以前后左右移动。例如：玩家原地不动的追击的话，对手的前移动会直接把玩家撞至退后并使玩家处于破绽大露的硬直状态，如果玩家身后是一片开阔地还好，如果是场地的边缘就惨了，对手反而会抓住玩家的破绽给予痛击！！除开前移外，对手后退、左、右都只是闪开玩家的原地追击！OK，既然对手能动，那当然玩家也可以了，根据双方的行动可以出现右上表格中的情况。

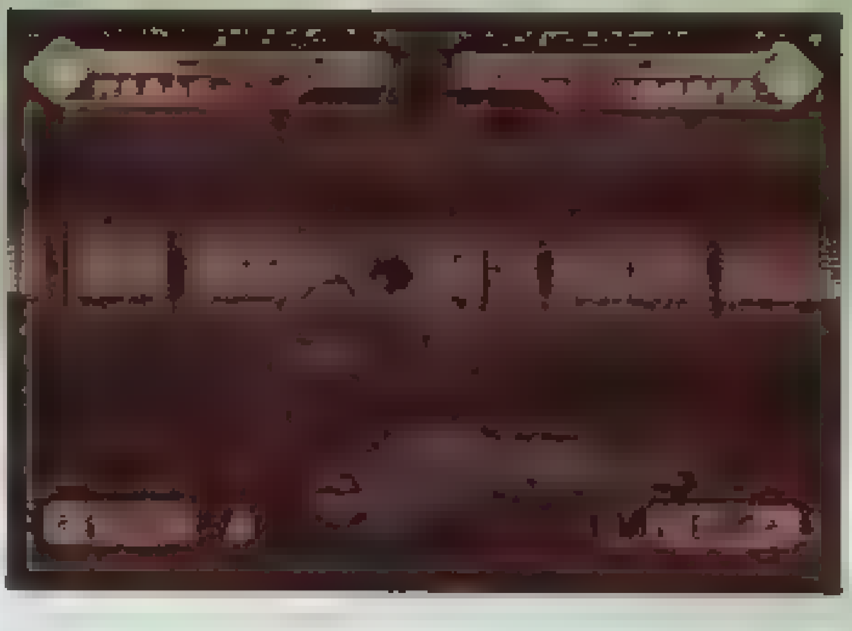
对手＼玩家	不动	前	后	左	右
不动	攻击命中对手威力一般	被对手撞开，如已在版边见己方有可能反被追击	对手闪开，追击失败	对手闪开，追击失败	对手闪开，追击失败
前	攻击命中对手威力较大	对撞后各自弹开，双方不受伤害	追击成功，大副削减对手体力	对手闪开，追击失败	对手闪开，追击失败
后	远离对手，无法追击，失败	追击成功，大副削减对手体力	各自远离，追击失败	对手闪开，追击失败	对手闪开，追击失败
左	绕到侧后，追击成功，对手倒地	对手闪开，追击失败	对手闪开，追击失败	互相错开，追击失败	跟住对手移动，追击成功，大副削减其体力
右	同上	同上	同上	跟住对手移动，追击成功，大副削减其体力	互相错开，追击失败

其前、后、左、右为玩家以及对手各自的前、后、左、右为准。

从以上几种情况可以看出积极的移动才能获得最大的效果，虽然我们无法预测对手的行动，但一般来说越高级别的对手越喜欢移动躲避追击，遇到这种对手我们更要多移动，成功追击后所获得的那份成就感是很令人陶醉的。

要点二

对手倒地后的追击，在待和悬中从侧后方成功攻击对手后很大几率会将对手击倒在地，此时趁对手尚未起身时上前按○键再次追击对手，其威力等同于侧后方攻击，也就是说这一套追击下来，对手不死也难了……但要注意的是，有时候侧后追击会把对手打出比较远的距离，这时就要配合L1键的快速移动上前追击。



要点三

不要让自己处于无路可退的版边地带，这样会由于回避空间的狭小而导致己方处于不利的地位。要经常移动，尽量使自己处于版面中央地带，以便给自己留下充足的闪避移动空间。

以上3条适用于对战双方，我方处于不利地位也可以使用相同的方法化解，一句话，活学活用！

※对战篇隐藏人物

冲田总司	番外篇1000人斩达成
几松	本篇“修罗之道”结局达成
锻冶屋	本篇中茶屋101连胜达成
胜海舟	番外篇100人斩达成
清川八郎	本篇“新选组诞生”完成
西乡隆盛	本篇“萨摩豪杰”完成
迦魔	番外篇烦恼斩达成

三 求败“师范”篇

绝招一

装备连续技发动快的形，架势、待以及悬不论，与对手拉开一定距离（双方距离至少跃等于3个刀身或更长），耐心地保持这个距离，你会发现大部分的对手会按捺不住快速向我们跑来，CPU是想用跑动中的攻击来进攻，但往往对手会冲到我方有效攻击距离以后才发动攻击，而跑动攻击有个致命的弱点：发动速度慢，而跑动中的对手是无防备的，所以聪明的各位应该看出来了，等对手一进入攻击距离马上发动连续技，这样对手往往是照单全收。攻击后马上拉开距离，如此反复，轻松达成完胜。此法木刀真剑试合均适用。

绝招二

装备连续技发动速度快而且攻击距离长的形（比如：通口定次的三段太刀），小心与对手保持约1.5~2个剑身的距离，这时对手常常会试探性地用普通攻击进攻，在这个距离上一般不会打到玩家，而上面提到的形发动时会向前踏一小步再攻击，这无形中就增加了有效攻击距离，趁对手攻击收回那一瞬间发动连续技，基本都能轻松命中。而如果对手装备的也是攻击距离比较长的形该怎么办？其实只要把距离再拉大一点，这样因为对手踏前一步攻击时本来处于我方攻击距离之外的他就迈进了我方的打击区域了。此法任何试合中均适用，但要注意的是对手有可能发动连续技，这时我方就有可能被对手后面的连击命中。这个方法还有几个活用，在此提示一下，连续技还有第一击是先后退一步再攻击对手以及先侧移一步再攻击的。大家自己想想该怎么活用吧。

究级邪道真剑绝招

先装备拔刀术为“斩下拔刀”和“流拔”的形（最好是前者），使用方法同以上两法。因为两招的都是第一击会向前踏一大步，第二击再向前一步，使得有效攻击距离大大增加，这样与对手保持的距离就不用太近；加之拔刀术出刀速度奇快，有时如果对手的连续技是属于发动稍慢的类型的话，我们甚至可以在看见对手刚作势进行攻击的同时就马上出刀，这时先中刀的是对手，而且这样的速度即使对手发动的是连续技也不怕，只要拿捏得好，对手根本没有机会出后面的几击。这一招用好了在真剑胜负中根本没有性命之忧，即使面对的是剑豪级别的对手也一样，而利用这招去暗试合赚钱真是轻松简单啊。惟一要注意的是因为每次出刀后都要按R1键回鞘，这个动作有点慢，所以拉开点距离再收比较好，而且切记，回鞘后是处于无防御状态的！

P.S：游戏中的CPU对手根本就不会使用拔刀术，所以说，这根本就是为了玩家专设的……

剧情

《剑豪》的剧情自由度极高…… [illegible]

天下无双篇

流程：[illegible]

要点：[illegible]

铭刀的取得方法（篇幅所限只列出极上业物级别）

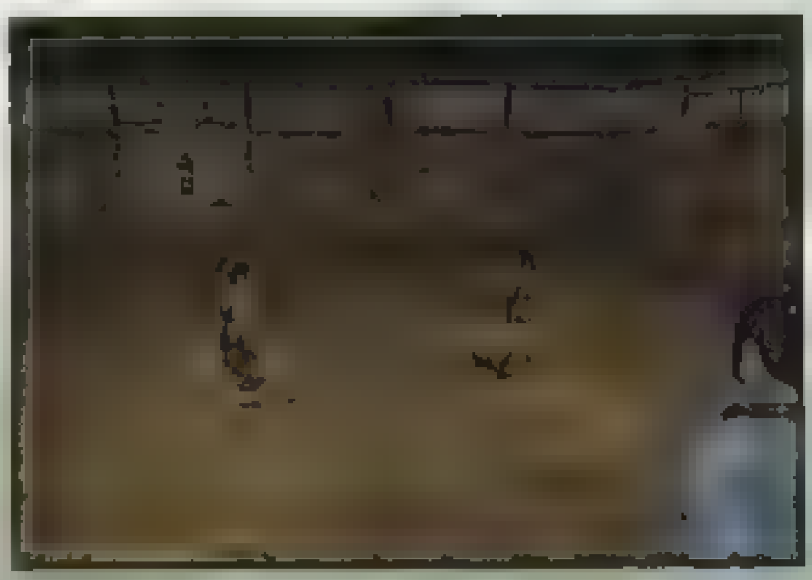
名称	取得方法
绫小路定利	经由“萨摩豪杰”篇进入“倒幕志士”篇并达成“新しい时代へ”结局后获得
伊贺守金道	友好度最良状态下杀害荒木又右卫门
伊势千子村正	在获得并装备伊势千子村正“大业物”的情况下杀害一个剑豪后到伊贺的锻冶屋选择“打ち上”
井上真改	友好度最良状态下杀害迁月丹
越前康继	吉冈传七郎死后参加武艺试合的奖品
近江守[illegible]	“新选组队士”篇的“炎の中へ”结局达成
河内守正广	“土佐勤王党”篇的“武市との别れ”剧情完成
吉冈一文字	完成“[illegible]”篇的“父の仇讨”剧情，且在友好度最良状态下杀害吉冈清十郎
源清麿	无
古一文字	友好度最良状态下杀害松林左马助
古备前友成	“江户三大道场”篇的“‘位’を破る”剧情达成，并且友好度最高的情况下杀害桃井春藏
五郎入道正宗	友好度最良状态下杀害樋口定次
一条宇近	柳生宗矩死亡后武艺试合的奖品
新藤五国光	武艺试合的奖品
水心子正秀	武艺试合的奖品
仙台国包	装备仙台国包、大业物的情况下获得会津武艺试合的胜利后去一次会津的锻冶屋，然后180天再去一次
孙六兼元	“天下无双”篇“修罗の道へ”结局达成
大庆直胤	武艺试合的奖品
筑州左文字	武艺试合的奖品
长曾祢虎彻	“新选组队士”篇的“炎の中へ”结局达成
津田越前守助广	武艺试合的奖品
南纪重国	刀屋中买到
播州手柄山氏繁	“新选组队士”篇的“炎の中へ”结局达成
肥平行安	友好度最良状态下杀害上野忠明
伯耆国安纲	至少杀害宝藏院胤舜、宍户梅轩、吉冈清十郎、吉冈传七郎几人之中的两人，且在友好度最良状态下杀害宫本武藏
肥前忠吉	冈田以藏死亡后武艺试合的奖品
备前一文字	友好度最良状态下杀害东乡重位
备前则光	芹泽鸭死亡后武艺试合的奖品
备前长船兼光	得到并在事前的锻冶屋修理过备前长船光忠、备前长船清光、备前长船长光的极上业物
备前长船光忠	友好度最良状态下杀害大石进
备前长船清光	经由“逃げの小五郎”篇进入“倒幕志士”篇并达成“新しい时代へ”结局后获得
备前长船长光	友好度最良状态下杀害佐佐木小次郎
美浓兼氏	友好度最良状态下杀害柳生十兵卫
瓶割刀	友好度最良状态下杀害伊藤一刀斋
埋忠明寿	武艺试合的奖品
来国行	“江户三大道场”篇的“‘力’を破る”剧情达成，并且友好度最高的情况下杀害齐藤弥九郎
来国俊	武艺试合的奖品
陆奥守吉行	经由“海援队”篇进入“倒幕志士”篇并达成“新しい时代へ”结局后获得
和泉守兼定	“新选组队士”篇的“炎の中へ”结局达成
和泉守国贞	“赤穗之志士”篇“敌讨ち谈话”剧情完成，并且友好度最高的情况下杀害堀部安兵卫
和泉守藤原兼重	“音无しの剑”篇中的“静かなる来访者”、“音无しの剑”两个剧情，且杀害柳又四郎
和泉守佑定	无

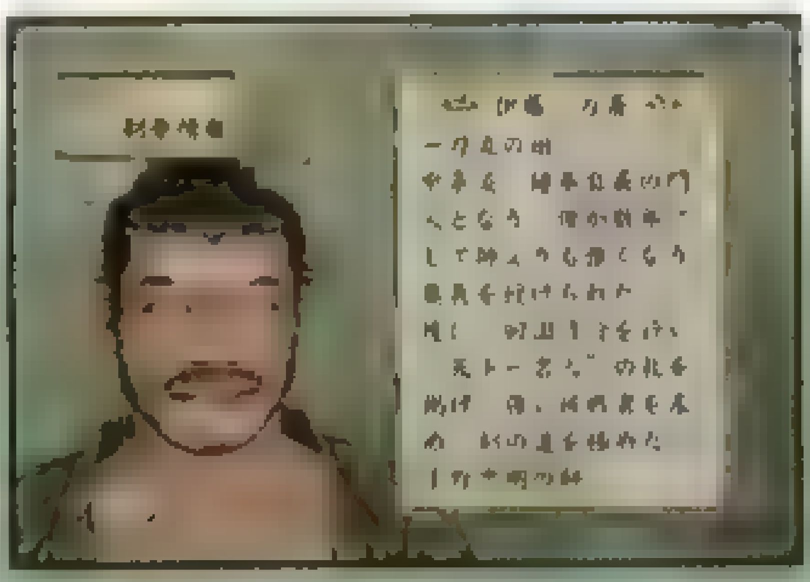
注：注明“无”的表示该刀没有极上业物级别的。

剑豪情报

游戏中的最大对手就是各个剑豪了，他们不仅攻击强劲，而且各自的形性能也很优秀。为了让玩家更好的面对他们的挑战，下面就把他们的详细情况给出，好让大家有个准备。

形	连续技	拔刀技	待								
			↓	↑	→		上	下	人	正	防
宫本武藏.上段	碎	斩下拔刀	△			△	△	△	△	△	△
宫本武藏.八相	旋	拔附	△		△		△	△	△	△	△
佐佐木小次郎.正眼	燕返	拔打		△	△	△	△	△		△	△
佐佐木小次郎.八相	先合	拔附	△	△			△	△	△		△
吉冈清十郎.上段	十势	斩下拔刀	△				△		△	△	△
吉冈清十郎.正眼	二返	拔打		△	△	△	△	△		△	△
吉冈传七郎.上段	·之诘	斩下拔刀	△		△		△	△		△	△
吉冈传七郎.下段	双之诘	流拔	△	△		△	△	△	△		△
柳生宗矩.正眼	斩钉半旋	拔打	△	△		△	△	△		△	△
柳生宗矩.下段	西蝉	流拔		△	△	△	△	△		△	△
柳生十兵卫.正眼	必胜	拔打	△		△	△		△		△	△
柳生十兵卫.下段	右转回横斩	流拔	△	△	△	△	△	△	△	△	△
柳生兵库助.正眼	逆风	拔打	△	△	△		△	△		△	△
柳生兵库助.八相	雷落	拔附	△		△	△			△	△	△
荒木又右卫门.上段	一刀两断	斩下拔刀	△					△		△	△
荒木又右卫门.下段	先诘	流拔	△			△	△		△		△
伊藤一刀斋.上段	发指	斩下拔刀	△			△	△	△	△	△	△
伊藤一刀斋.正眼	么宾刀	拔打	△		△	△	△			△	△
御子神典膳.正眼	二连回一文字	拔打	△		△	△		△		△	△
御子神典膳.下段	荒神却	流拔	△		△	△		△		△	△
小野忠明.正眼	二连回一文字	拔打	△		△	△	△		△	△	△
小野忠明.下段	荒神却	流拔	△		△	△		△		△	△
堀部安兵卫.正眼	文引	拔打	△	△		△	△			△	△
堀部安兵卫.八相	追袭折断	拔附		△	△			△	△		△
千叶周作.上段	腰兜斩	斩下拔刀	△			△	△	△	△	△	△
千叶周作.正眼	浮返	拔打	△	△	△	△	△	△			△
齐藤弥九郎.正眼	轮之回打下	拔打		△	△		△	△	△	△	△
齐藤弥九郎.下段	霞上跳斩后突	流拔	△	△		△		△	△		△
桃井春藏.上段	心之位	斩下拔刀	△			△	△		△	△	△
桃井春藏.正眼	双晴眼	拔打		△	△		△	△		△	△
大石进.正眼	一针指先	拔打		△	△	△		△	△		△
大石进.八相	石勒	拔附					△	△	△	△	△
高柳又四郎.正眼	明牙	铁轮	△				△	△	△	△	△
高柳又四郎.下段	风车	铁轮			△				△		△
通口定次.下段	打入乱打	流拔		△		△		△		△	△
通口定次.八相	二段太刀	拔附	△		△		△		△	△	△
松林左马助.正眼	蜻蛉	逆手六固	△	△		△		△		△	△
松林左马助.八相	百足	逆手六固	△		△		△		△	△	△
迁月丹.正眼	里线上	拔打	△		△	△	△	△	△	△	△
迁月丹.下段	里一闪	流拔		△	△		△	△	△		△
东乡重位.上段	鸟飞	斩下拔刀	△			△	△	△	△	△	△
东乡重位.八相	挂	拔附	△		△		△	△	△	△	△
河上彦斋.上段	跑身乱打	斩下拔刀	△		△	△	△	△	△	△	△
河上彦斋.正眼	啄木鸟	拔打	△	△	△	△	△	△	△	△	△
坂本龙马.上段	斩返	斩下拔刀	△		△				△	△	△
坂本龙马.正眼	一之胜	拔打		△		△	△	△	△	△	△
桂小五郎.正眼	乱睛眼	拔打	△		△	△	△	△		△	△
桂小五郎.下段	双之切上	流拔		△	△		△	△	△		△
中村半次郎.正眼	斜爪	拔打	△				△			△	△
中村半次郎.八相	打挂	拔附	△				△			△	△
武市半平太.正眼	双返之太刀	拔打		△		△		△	△	△	△
武市半平太.八相	阴势之太刀	拔附	△		△		△	△		△	△
冈田以藏.上段	雷刚	斩下拔刀	△		△		△	△	△	△	△
冈田以藏.正眼	稻妻	拔打	△	△	△				△	△	△
近藤勇.上段	五月雨	斩下拔刀	△		△		△	△	△		△
近藤勇.八相	虎尾	拔附	△		△	△	△			△	△
土方岁三.正眼	斜镜剑	拔打	△		△		△	△		△	△
土方岁三.八相	山影	拔附	△		△	△		△	△	△	△
冲田总司.正眼	飞龙刀	拔打	△	△	△			△	△		△
冲田总司.下段	二段突刺	流拔					△	△	△	△	△
永仓新八.上段	回打下引胴	斩下拔刀	△		△			△	△	△	△
永仓新八.正眼	诸手上跳斩	拔打	△	△		△	△	△		△	△
芹泽鸭.上段	旋回霞返	斩下拔刀			△	△	△	△		△	△
芹泽鸭.八相	轮之重切上	拔附	△		△	△		△	△		△





P.S：表格中"△"表示有这个技能，剑豪中使用铭刀以外的武器作为武器的无法取得他们的形。

特定的形合成会得到一些特殊的新形，请看以下列表

新形	形壹	形贰
虎尾斜镜	土方岁三 正眼	近藤勇 八相
乱打挂	桂小五郎 正眼	中村半次郎 八相
必胜燕	佐佐木小次郎 正眼	柳生十兵卫 正眼
诸手跳斩霞返	永仓新八 正眼	芹泽鸭 上段
瞬蜻蛉	松林左马助.正眼	柳生宗矩.下段
斩针半旋先诘	柳生宗矩 正眼	荒木又右卫门 下段
一针文引	大石进 正眼	堀部安兵卫 正眼
诘返	吉冈清十郎 正眼	吉冈传七郎 上段
放鹰截铁	桃井春藏 正眼	武市半平太 正眼
空旋独步	中村半次郎 正眼	东乡重位.八相
挂流し	小野忠明 正眼	伊藤一刀斋 上段
双月	冲田总司 正眼	近藤勇 上段
高波连旋	柳生宗矩 正眼	柳生兵库助 八相

新形	形壹	形贰
蛇打	东乡重位 八相	伊藤一刀斋 正眼
飞鸟乱舞	佐佐木小次郎 正眼	宫本武藏 八相
华突	高柳又四郎 正眼	河上彦斋 正眼
腰兜一胜	千叶周作 上段	坂本龙马 正眼
心之浮返	桃井春藏.上段	千叶周作.正眼
回打引胴双返	永仓新八 上段	桂小五郎 下段
飞鸟回打下	东乡重位 上段	齐藤弥九郎 正眼
神集乃舞	永仓新八 上段	芹泽鸭 上段
双角	伊藤一刀斋 上段	堀部安兵卫 八相
牙讨	冈田以藏.上段	河上彦斋.上段
幻攻	宫本武藏 上段	河上彦斋 正眼
斩返二段	冲田总司 下段	坂本龙马 上段
逆风回横斩	柳生十兵卫 下段	柳生兵库助 正眼

新形	形壹	形贰
荒神跳斩追突	小野忠明 下段	齐藤弥九郎 下段
风车轮	高柳又四郎 下段	松林左马助 八相
无津悬	荒木又右卫门 下段	堀部安兵卫 八相
八神乃舞	河上彦斋 上段	中村半次郎 八相
旋风奋迅	迁月丹 下段	吉冈清十郎 上段
开扇流	通口定次.下段	伊藤一刀斋.正眼
双津之山影	土方岁三 八相	吉冈传七郎 下段
阴势之稻妻	武市半平太 八相	冈田以藏 正眼
先合回一文字	佐佐木小次郎 八相	小野忠明 正眼
二段里樱	通口定次 八相	迁月丹 下段
踊り独舞	松林左马助.八相	芹泽鸭.八相
雷刀	大石进 八相	荒木又右卫门 上段
破邪八相	近藤勇.八相	坂本龙马 上段
崩轮	宫本武藏 八相	高柳又四郎 正眼

www.plumook...

BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

文 卡伦＆阿迪

研究中心

与上次的研究一样，这一次《逃出生天2》研究的重点也是全事件完成度，不过由于篇幅原因，全SP道具只好延后才能为大家献上了，请谅解。在这次的研究中，我们加入了HARD和 VERY HARD 难度的要点解析，算是对上次攻略的一个补完吧。

BIOHAZARD 逃出生天 FILE2 Capcom AVG
PS2

全事件完成表

咆哮

01	里门のナンバーロックを外した	取得大象饭店后门柜台上的"约瑟夫的记事本"打开动物园后门
02	动物园の里门の锁を切った	取得在大象饭店侧门吧台内的蓝色钳子，然后在动物园后门前使用
03	象ステージでテープを再生した	在大象表演馆播放音乐
04	パレードBGMをダビングした	使用空白录音带在大象表演馆的录音机上录制音乐
05	正门前でテープを再生した	在动物园大门两侧的手推货摊前使用录制好的录音带
06	ラフレシアを溃した	推落植物园木桥上的控制台砸烂下方的食人花
07	事务所床の赤いランプを点灯した	放入硬币后，踏上事务所园长室内闪红光的地板
08	事务所床の青いランプを点灯した	放入硬币后，踏上事务所园长室内闪蓝光的地板
09	事务所の赤い绘の谜を解いた	解开事务所园长室内红色壁画的谜题
10	事务所の青い绘の谜を解いた	解开事务所园长室内蓝色壁画的谜题
11	电源装置のパスコードを入力した	输入事务所电源装置的启动密码
12	象ステージの门を闭めた	关闭大象表演馆内大门
13	象ステージにゾンビ象を闭じ入めた	在大象表演馆内利用铁闸门把大象关住
14	象ステージからゾンビ象が逃げた	在关住大象的铁闸门前逗留一分钟左右，大象破门逃脱
15	园内でゾンビ象を倒した	在动物园以内（除大门外）打倒大象
16	ジャングルドームの谜を解いた	解开植物园的三个按钮的谜题
17	ステージ动物舍のクレーンを上げた	利用机关升起动物笼舍内的铁门
18	スポットライトをつけた	打开动物舞台控制台上的灯光开关
19	狮子のエンブレム・赤をはめた	在正门广场安置红色狮子徽章
20	狮子のエンブレム・青をはめた	在正门广场安置蓝色狮子徽章
21	ゾンビライオン(オス)が现れた	丧尸化雄狮出现
22	正门前でゾンビ象を倒した	在动物园正门前打倒丧尸象
23	ゾンビライオン(オス)を倒した	打倒丧尸化雄狮
24	阶段をふさいでいる台车を押した	推开动物园东侧道路码头旁边的车（马克限定）
25	联络路のハッチを开けた	使用特殊工具打开联络路墙壁的铁格子（大卫限定）
26	里路地で悲鸣を闻いた	经过里路地的大象饭店后门时听到一声女性的悲鸣
27	レストラン前通りで雄叫びを闻いた	在大象饭店门口前的通路听到一声吼叫
28	パトリックからアイテムを入手した	找到一位名叫パトリック的NPC并取得道具（Hard及以上难度）
29	ロイドからアイテムを入手した	找到一位名叫ロイド的NPC并取得道具（Hard及以上难度）
30	里路地を访れた	进入里路地范围搜索
31	ステージ动物舍の扉の锁を切った	使用钳子切断动物笼舍门上的链锁
32	事务所のロッカーを开锭した	打开事务所后闸门上方的铁柜（艾莉萨限定）
33	象の键を使用した	在大象表演馆门前使用在事务所内取得的大象钥匙
34	ワニの键を使用した	在监视所前通路尽头使用在监视所内取得的鳄鱼钥匙
35	ライオンの键を使用した	在搬运路入口使用在园长室内红色壁画暗格内取得的狮子钥匙
36	事务所の键を使用した	在事务所正门前使用在大象表演馆地毯中心取得的事务所钥匙（Hard难度）
37	すべてのMAPを手に入れた	全地图取得
38	《避难劝告》入手	在大象饭店门口的招贴版处取得
39	《ジョセフの手帐》入手	在大象饭店后门的柜台上取得
40	《补修完了联络表》入手	在事务所被反锁的门后的桌子上取得
41	《象饲育员の日记》入手	在大象表演馆控制台左侧取得
42	《园长の传言メモ》入手	在监视所前通路老虎尸体旁的招贴板上取得
43	《勤务表定表》入手	在动物笼舍操作台后方取得
44	《动物园のチラシ1》入手	在动物舞台右侧观众席上取得
45	《动物园のチラシ2》入手	在里路地大象饭店后门外的垃圾堆上取得
46	《ニューズコメット》入手	在动物园南侧通路大门废墟旁取得（艾莉萨限定）
47	《アリッサへのメモ》入手	在事务所后闸门上方的铁桌旁取得（艾莉萨限定）
48	《メガスクープ》入手	推开动物园东侧通路码头旁的汽车，在阶梯旁取得（马克限定）
49	《ちぎれた传言メモ》入手	在监视所前通路的招贴版上取得（Easy难度）
50	《ハーブバイのレシピ》入手	在大象饭店吧台内左侧取得（辛迪限定）

第28、29两点，玩家只需要先去监视所内找到一名生还者交谈，然后再回事务所内找到另一名生还者按○键交谈即可。他会给玩家一盒霰弹枪子弹。

异界

01	ロッカーのパスコードを入力した	在休息室的柜子上正确输入密码
02	地下通路の漏水を止めた	在水泵室用阀门令水退去
03	分电盘パズルを解いた	在分电室解开分电盘的谜题
04	"メガバイト登场"デモ发生	取得创始者のエンブレム・兄后回到列车附近
05	补修用テープで配水管を修理した	用在仓库取得的胶布在水泵室修理配水管
06	ビニールテープで配水管を修理した	选用大卫后用其身上的胶布在水泵室修理配水管（大卫限定）
07	创始者のエンブレム・兄を使用した	在列车连接器前使用创始者のエンブレム・兄徽章
08	创始者のエンブレム・弟を使用した	在列车连接器前使用创始者のエンブレム・兄徽章
09	ギガバイトにさらわれた	将两枚徽章装上后进入列车，调查驾驶室后发生
10	车轮のオブジェを使用した	在排气塔顶的机关处使用车轮のオブジェ
11	"明日への轨道"デモ发生	ENDING 1（请参看上期攻略中的达成条件）
12	"わずかな安堵"デモ发生	ENDING 2（请参看上期攻略中的达成条件）
13	ライターを使い落书きをすべて见た	依次序在西侧女厕所、东侧女厕所、月台最里面电车旁的柱子下、休息室床边使用打火机看清楚墙上的文字后得到床下的道具（调查后出现"……暗……"的字样时使用打火机）
14	NPCが天井に引きずりこまれた	在职员用女厕所看到NPC被抓上去的镜头（必须在游戏开始五分钟内赶到）
15	职员エリアの键を使用した	使用职员地区的钥匙开门
16	B2Fの键を使用した	在职员通道内最里侧使用B2F的钥匙开门

www.plumbook.cn

编号	事件名	达成条件
17	排气塔の键を使用した	在非常电源室使用排气塔的钥匙开门
18	MAP を手に入れた	在东侧或西侧大厅的看板上得到地图
19	《破れたメモ》入手	在职员男厕所的箱子上取得
20	《リッキーの手帐》入手	在东侧男厕所内的地铁职员尸体上取得（吉姆限定）
21	《ジャンのメモ》入手	在东改札楼梯上的尸体处（HARD 以上）
22	《连结器マニュアル》入手	在管制室的桌子上取得
23	《注意书き》入手	在配电室的墙上取得
24	《古いパンフレット》入手	在职员地区通道的架子上取得
25	《ラクーントゥデイ》入手	在东侧大厅的地上取得新闻纸 1
26	《デイリーラクーン》入手	在休息室床上取得新闻纸 2，而 HARD 难度以上可以在列车内取得该文件。
27	《ワンダフルライフ》入手	NORMAL 难度下在东侧隧道正中的柱子下取得新闻纸 3，而 EASY 难度下可以在东侧男厕所取得该文件
28	《小さな手帐》入手	在检票处的垃圾桶处取得
29	《补修依赖票》入手	在水泵室的地上取得
30	《构内回览》入手	在分电室的仪器上取得

记忆

编号	事件名	达成条件
01	别栋 B1 廊下で特殊溶剂を注射した	在别栋 B1 廊下向大植物注射特殊溶剂
02	别栋屋上で特殊溶剂を注射した	在别栋屋上向大植物注射特殊溶剂
03	202 号室で特殊溶剂を注射した	在 202 室向大植物注射特殊溶剂
04	特殊溶剂を空の注射器に入れた	利用药品室的溶剂填充器为空的注射器注入特殊溶剂
05	特殊溶剂を空の药ビンに入れた	利用药品室的溶剂填充器为空的药瓶注入特殊溶剂
06	院长室の本棚を动かした	按下机关令院长室的书架移开
07	院长室のスイッチのフタを开けた	用生锈的钥匙令院长室书架旁的机关出现
08	山道の亲子を助けた	ENDING 2 路线中在河边帮助迷路的小女孩
09	"アル登场" デモ发生	游戏一开始时走到门附近时发生
10	"吊り桥落下" デモ发生	进入病院几分钟后发生，或是在小屋外静等 15 分钟
11	"怪植物の核露出" デモ发生	在 202 室向大植物注射特殊溶剂后发生
12	"出口发见" デモ起动	击败怪植物后发生
13	"怪植物枯れる" デモ发生	击败怪植物后发生
14	"击退" デモ发生	击败怪植物后再击退来袭的斧男后发生
15	崩れる病院から脱出できなかった	击败怪植物后未能及时逃离病院
16	"过去を乘り越えて" デモ发生	ENDING 4（请参看上期攻略中的达成条件）
17	"垣间见た真相" デモ发生	ENDING 5（请参看上期攻略中的达成条件）
18	"死斗の末の撤退" デモ发生	ENDING 1（请参看上期攻略中的达成条件）
19	"谜を残す撤退" デモ发生	ENDING 3（请参看上期攻略中的达成条件）
20	"さまよいの果てに" デモ发生	ENDINg 2（请参看上期攻略中的达成条件）
21	ロッカー室のロッカーを开锭した	用艾莉萨打开ロッカー室中被锁住的橱柜
22	受付事务室の箱が坏れるのを见た	打破受付事务室的箱子
23	本栋 2F 廊下の箱が坏れるのを见た	打破本栋 2F 廊下的箱子
24	诊察室の木の壁が坏れるのを见た	打破诊察室的木板
25	ライターを使ってメモを发见した	在受付事务室门前的桌子旁使用打火机发现文件（调查后出现……暗……的字样时使用打火机，VERY HARD，艾莉萨限定）
26	ライターを使いアイテムを发见した	在特殊病室、2F 坏掉的电梯前、给水设施点通路的植物旁使用打火机发现道具（调查后出现"……暗……"的字样时使用打火机，HARD）
27	NPC アリッサからアイテム入手	在山间过道中从NPC的艾莉萨那里得到道具
28	院长室の键を使用した	使用院长室的钥匙打开 2F 院长室的门
29	锖びた键を使用した	使用锖びた键打开 2F 院长室的机关（HARD）
30	别栋の键を使用した	使用别栋的钥匙打开可进入别栋北廊下的门
31	MAP を手に入れた	在受付事务室取得地图
32	《カートの手帐》入手	在受付事务室打破箱子后取得
33	《医师の告发书》入手	在院长室的暗门后取得
34	《院长の日记 2》入手	在别栋 B1F 廊下取得（击倒怪植物后）
35	《植物学者のノート》入手	在ロッカー室的衣橱内取得
36	《院长の日记 1》入手	在别栋 3F 的毒蜂房取得
37	《临床实验报告书》入手	在院长室取得
38	《药剂担当医のメモ》入手	在药品室的仪器架上取得
39	《山岳自警团通信》入手	在山间小屋外的树下取得
40	《名札》入手	从迷路的小女孩露茜处得到她的名片
41	《ラクーントゥデイ》入手	在病院里门的爬山虎下取得
42	《デイリーラクーン》入手	艾莉萨限定
43	《麻醉药のメモ》入手	在诊察室取得（乔治限定）
44	《封书》入手	在院长室书架旁的桌子上取得（阳子限定）

死守

编号	事件名	达成条件
01	东侧オフィスの金库を开けた	用文件署内回览内取得的密码打开东侧办公室内的密码箱
02	待合室の金库を开けた	使用在 2F 待合室原勾玉位置获得的"エースガキ"打开该处另一侧的密码箱（Very Hard 难度）
03	ベンにファイルを渡した	将变电室铁桌抽屉内的底片交给记者班（Normal 难度）
04	ベンにフイルムを渡した	将收集来的胶卷交给记者本恩
05	ユニコーンのメダルを外した	将独角兽的硬币取下
06	コの字廊下の隐し扉を开いた	推开嫌疑犯确认室的桌子并爬到对面去便可达成
07	オニキスプレートを使用した	在警署大堂女神像的独角兽硬币处（先取下）使用该勾玉
08	ルビープレートを使用した	同上
09	サファイアプレートを使用した	同上
10	エメラルドプレートを使用した	同上
11	アメジストプレートを使用した	同上
12	地下驻车场のシャッターを开けた	使用 1F 大堂服务处的电脑打开地下停车场的电子闸门（女警丽塔求援情节后）
13	地下驻车场からホールへ联络した	使用地下停车场电子闸门旁的联络工具（女警丽塔求援情节后）
14	正面玄关に合板を打ち付けた	用 2F 屋上左侧门内的木板堵住玄关大门与侧门
15	地下驻车场のパトカーを动かした	推开地下停车场电子闸门旁的警车（马克限定）
16	ケビンのロッカーを开けた	打开 1F 东侧宿直室中凯文的柜子（凯文限定）
17	ケビンの机の引き出しを开けた	打开 1F 东侧办公室内凯文办公桌的抽屉（凯文限定）
18	ジャンの机の引き出しを解除した	在"异界"东改札楼梯上的尸体处取得文件ジャンのメモ（Hard 及以上难度），然后在"死守" 1F 东侧办公室右侧有密码锁的办公桌前输入"0325"就可获得抽屉内的回复胶囊（蓝白）（凯文限定）
19	受付の引き出しを开锭した	打开服务受理处拐角的抽屉便可取得回复胶囊（蓝白）（艾莉萨限定）
20	1F 东侧廊下の棚を开锭した	打开 1F 东侧廊下往 B1F 阶梯尽头的木柜（艾莉萨限定）
21	南京锭の键を使用した	使用在玄关处的马文身旁拾到的南京锭（2F 屋上左侧铁门）
22	すべての MAP を手に入れた	获得全部地图
23	署内回览入手	在 1F 服务受理处的长沙发上取得
24	署内通知书入手	在 1F 大堂服务台马文一侧的桌上取得
25	シークレットファイル入手	在 B1F 变电室右侧铁桌的抽屉内取得（Normal 难度）
26	マービンのメモ入手	在 1F 东侧办公室个人房间的桌上取得
27	紧急指令所 A 入手	在地下停车场中央的报纸处取得
28	紧急指令所 B 入手	在 1F 东侧办公室右侧的办公桌上取得
29	警察署员の日记入手	在 1F 东侧宿直室双层床附近的地面上取得
30	猎奇事件ファイル入手	在 1F 东侧宿直室门前的木柜内取得（取得道具后，[illegible]，Hard 难度，艾莉萨限定）
31	履历书入りの封筒入手	在 1F 东侧办公室左侧的办公桌上取得

www.plumbook.cn

突破

[illegible]	[illegible]	[illegible]
01	MOディスク(コードA)を使用	在中央通路1的电算室内录入密码A，然后在实验室男研究员处使用
02	MOディスク(コードG)を使用	录入密码A后，在实验室的玻璃窗左侧的装置上录入密码G，可在实验室或特殊研究室使用
03	电磁シャッターを开けた	打开关闭电磁闸门的装置
04	パスコードでシャッター1解放	利用血迹密码排列组合打开闸门1
05	パスコードでシャッター2解放	利用同一个密码（同一关内）打开闸门2
06	ダクトカバーをバールで外した	使用在培育室取得的バール撬开中央通路2中特殊实验室外侧的墙壁
07	ハンターμを全灭させた	全灭Hunter－μ
08	"リンダ发见"デモ发生	在水处理区域触发找到女研究员琳达的情节
09	非常用保管スペースでコンテナ破坏	打破挡住非常材料保管仓库通往作业用通路1的木箱
10	放水に流された	玩家被洪水冲走（不在研究设施和地下水道区域内打倒或引爆Tyrant）
11	水门管理室の床に穴を开けた	将水门管理室内的木箱推至地上画圈处
12	バルブハンドルを加工した	利用整备室的装置加工轮阀
13	"狭まる包围网"デモ发生	来到Apple Inn门前触发女研究员琳达被狙击手伏击的情节
14	"タイラント凶暴化"デモ发生	扶琳达去直升机的触发位置为离开办公大楼仓库后；以大道南为起点的触发位置为进入大道北侧前
15	タイラントを爆破した	使用引爆装置引爆Tyrant
16	タイラントRを爆破した	使用引爆装置引爆Tyrant－R
17	地雷探知机で地雷を探知した	装备在步道桥侧士兵尸体上找到的地雷探知机并探测地雷
18	ニュクスを爆破した	使用引爆装置引爆Nyx，不过只能给予其一定伤害

[illegible]	[illegible]	[illegible]
19	ニュクスを倒した	击倒Nyx
20	"街を飞び去る"デモ发生	ENDING 1（请参看上期攻略中的达成条件）
21	"リンダと街を飞び去る"デモ发生	ENDING 3（请参看上期攻略中的达成条件）
22	"街を走り去る"デモ发生	ENDING 2（请参看上期攻略中的达成条件）
23	"リンダと街を走り去る"デモ发生	ENDING 4（请参看上期攻略中的达成条件）
24	リンダを生还させた	女研究员琳达生还
25	检查室でリンダと会话した	在安布雷拉研究设施的检查室中与琳达对话
26	实验管理室でカーターと会话した	在实验管理室内与卡特对话
27	ヘリ内でロドリゲスと会 した	在大道北侧的直升机内与罗德里格斯对话
28	检查室のカギを使用した	使用在东通路1资料室内取得的检查室的钥匙打开检查室的门
29	IDカードLv1を使用した	使用ID卡Lv1
30	IDカードLv2を使用した	使用ID卡Lv2
31	所内回览入手	在资料室内拐角的书橱上取得
32	装置の设定画面入手	在激光照射室内拐角的装置上取得
33	实验管理ファイル入手	在实验室出口左侧的台面上取得
34	研究员の日志入手	在培养室正对门口的操作台上取得
35	カーターへのメモ入手	在特殊研究室处理台右上角取得
36	メモの切れ端入手	在水门管理室的桌子上取得
37	CTSマニュアル入手	在步道桥往办公大楼仓库一端的出口旁士兵的尸体上取得
38	指令书入手	在办公大楼顶楼出口正对面的地面上取得
39	试药精制ファイル入手	在检查室内取得
40	检体リスト入手	在特殊研究室的电脑前使用录入密码G的MO碟取得
41	搬入许可书入手	在直升机舱内左侧的白色箱子上取得
42	ラクーントゥデイ入手	在中央通路4火焰旁取得新闻纸1
43	デイリーラクーン入手	在地下水路整备室中取得新闻纸2
44	マネースコープ入手	在北侧水路地面上／办公大楼仓库出口右手边的住宅地路地弯路尽头处取得新闻纸3

EXTRA出现条件

项目名	说明	出现条件	价格
HARD	可选择HARD难度	任意难度下打穿"突破"	2000
VERY HARD	可选择VERY HARD难度	HARD难度下打穿五个剧本	5000
AIPC人数及服装变更可能	可以选择NPC人数及其服装（最多人数依然为两个）	任意难度下打穿"突破"	5000
INFINITY	无限弹药模式	VERY HARD难度下打穿游戏	50000
NIGHTMARE	可选择NIGHTMARE模式可选	VERY HARD难度下打穿游戏	10000

项目名	说明	出现条件	价格
歼灭1	生存模式	任意难度下打穿"异界"	3000
歼灭2	生存模式	任意难度下通关一遍	5000
歼灭3	生存模式	通过歼灭2	10000
对峙1	BOSS RUSH（前作BOSS）	任意难度下打穿"死守"	3000
对峙2	BOSS RUSH（本作BOSS）	任意难度下打穿五个剧本	5000
对峙3	BOSS RUSH（两作+其他）	通过对峙2	10000

开启NIGHTMARE后敌人的攻击力变高、而被攻击后病毒侵蚀速度也会增快 不过相应的奖励便是过关后的点数会倍增.

HARD难度以上攻略补充

在上期杂志上、我们已经为大家写出了EASY及NORMAL难度下的攻略、而HARD及VERD HARD难度下的游戏流程并没有太大的变化、因此我们在这里将只会为大家说明一下这两个难度的一些注意要点，玩家可以参考上期的文章并结合注意要点来进行攻略。

咆哮 wild things

HARD难度

注意要点：

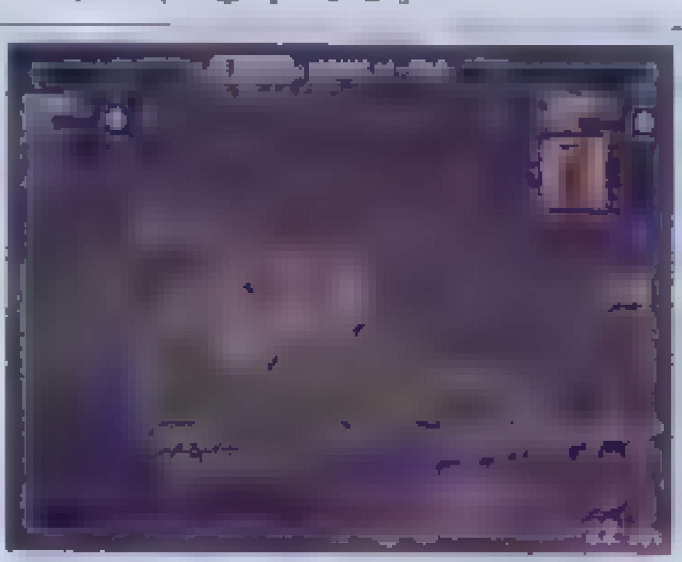
1．大象表演馆可以直接进入，而事务所的钥匙（事务所のカギ）则在大象表演馆地毯的中心处。

2．狮子钥匙的机关需要3枚动物硬币才能打开，接下来6枚动物硬币的机关则是2发猎枪子弹。

3.记载电力启动装置的随机密码的文件园长の传言メモ在动物园正门广场靠近动物园大门的血衣上。

4.红色徽章在动物舞台上的小岩洞内，需先开启灯光。

5.蓝色徽章在大象表演馆铁闸门的尸体上，需关门将尸体震落。



Hard难度动物硬币地点

大象饭店	吧台里间的橱柜台上
事务所	电力启动装置旁的桌子上
园长室	办公桌上
搬运通道	堵塞物前
动物笼舍	操作台后的纸箱上
动物舞台	观众席中央通道右侧
监视所前通路	老虎尸体
监视所	拐角的木箱为
植物园	小型花丛左侧

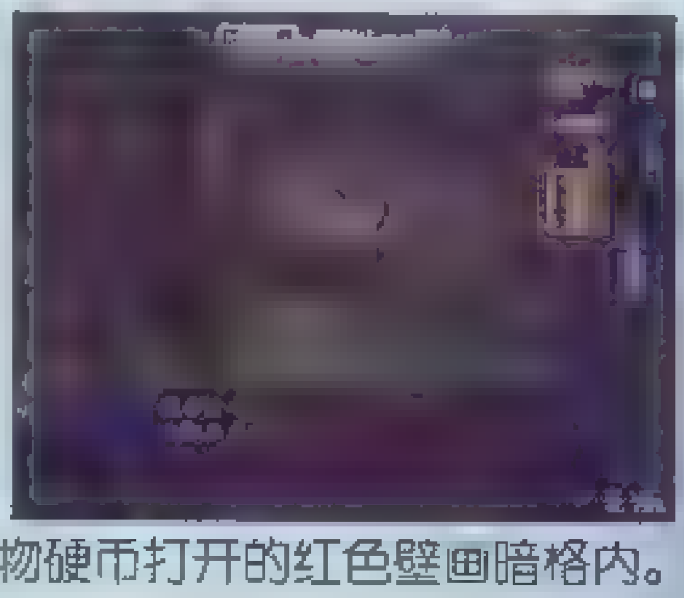
VERY HARD难度

注意要点：

1.里路地能够找到猎枪与没录制好的录音带。

2.一开始能够直接进入搬入路。

3.另一盒空白录音带在动物舞台观众席的中央。



4.象のカギ在监视所内原ワニのカギ的位置上。

5.蓝色徽章在事务所园长室以3枚动物硬币打开的红色壁画暗格内。

6.ワニのカギ在大象表演馆闸门的尸体上。（需先通电后关闭闸门）

7.植物园的3个按钮的谜体破解后可得到1发猎枪子弹。

www.plumbook.cn

8.需要集齐另外9枚动物硬币来打开事务所园长室内的蓝色壁画暗格，最终取得红色徽章。

Very Hard 难度动物硬币地点

大象饭店	吧台里间的橱柜台上
动物园	南侧通路左侧的草丛旁
搬入路	右侧拐角的草丛旁
正门广场	左侧餐厅门外的桌椅上
监视所	拐角的木箱内
湖区监视所前通路	小木亭内
植物园	食人花的背后
大象表演馆联络路	被反锁的门前拐角处
事务所	电力启动装置旁的桌子上
事务所	后闸门旁（通电后）
大象表演馆	闸门震落的尸体旁（通电后关闭闸门）
动物舞台	舞台上的小岩洞内。(通电后开启照明)

异界

发生地点：地铁站

HARD难度

注意要点

1.在此难度下没有职员地区的钥匙，如果玩家使用的不是艾莉萨，便要用武力打开门进入职员地区。

2.破れたメモ的放置地点在东侧隧道（BOSS处）尽头的尸体处。

4.休息室的门是被锁上的，如果玩家使用的不是艾莉萨，也必须用武力开门。

3.大卫无法用身上的胶布补上水泵室的缺口，必须要使用从仓库得到的胶布。

5.手枪在东侧男厕所(管制室内用艾莉萨开锁后也可得到一把)，霰弹枪在非常电源室，左轮在管制室解开密码后得到。

VERY HARD难度

注意要点

本关的流程与HARD没有区别，但霰弹枪要在发展完打火机事件后才能获得，而这也是本关的最强武器，一定要取得。

记忆

Flashback

发生地点：林间病院

由于本关HARD难度下的流程与NORMAL难度差别比较大，因此下面将会做一个简单的流程攻略，玩家可参看上期的攻略来了解细节部分。

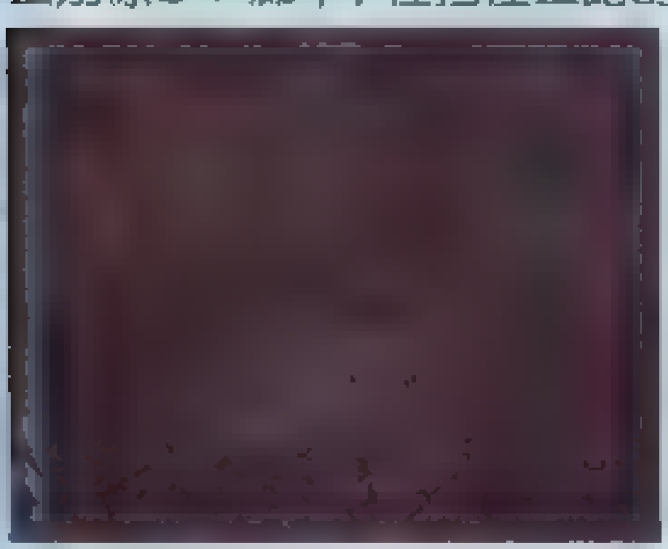
HARD难度

1.靠近门后发生剧情，然后离开小木屋。

2.一路前进会来到吊桥前，过吊桥后会来到病院。进入后发生剧情。

P.S 在山道间没有阿青带路，而且进入山道时的位置也不相同。在山道间还会遇见变成丧尸的艾莉萨（无敌，无论打倒多少次都会再次爬起来的……）

3.在受付事务室得到注射器（特殊溶剂），然后去别栋B1F廊下，在挡住去路的大植物前使用。进入药品室得到院长室的钥匙。



4.来到203室，对屋内的大植物使用注射器（特殊溶剂），然后在202室得到生锈的钥匙。

5.进入院长室，用生锈的钥匙打开书架旁的机关，按下按钮令秘道出现。

6.一路前进，在本栋屋顶的尽头得到别栋的钥匙，然后从屋顶的洞跳下来到物置部屋，调查门后发生事件。

7.使用别栋的钥匙打开1楼的门，然后一路前进至别栋屋顶，对大植物使用注射器（特殊溶剂）。

P.S：在屋顶会得到打火机，在给水设施点通路的植物下使用（调查后出现……暗……的字样时使用）会得到斧头，而在2楼坏掉的电梯前使用会得到榴弹枪。

8.去B1F的特别病室进行BOSS战，胜利后在时间限制内来到物置部屋开门便可通关。

P.S：手枪在201床下，霰弹枪在院长室桌子上，别栋5F尽头，斧头在给水设施点通路的植物下（需使用打火机），榴弹枪在2F坏掉的电梯里（需使用打火机）

VERY HARD难度

注意要点

流程与HARD没有太大区别，只要注意下面几点就可以了。

1.生锈的钥匙在2F坏掉的电梯里（使用打火机）

2.本关的武器弹药非常少，所以应该把所有空瓶都收集并注入特殊溶剂，对准BOSS露出的核心扔，大概12瓶就能击败BOSS。

死守

发生地点：浣熊市警署

HARD难度

注意要点

1.玩家一开始出现在地下停车场。

2.底片（シークレットファイル）出现在1F东侧办公室个人房间的密码箱中。

3.发生女警丽塔脱出的情节后，返回B1F犬舍最后一个笼舍的尸体旁可以取得エースのカギ和胶卷C。在2F待合室打开密码箱，可获得一把满膛的麦林手枪。

4.1F被疑者确认室外的独角兽硬币机关内所获得的道具变为急救喷雾和ガス中和剂。重火力麦林手枪需要收集胶卷与拘留所中的记者班交换。

Hard 难度全勾玉位置

B1F 检死室	左上的通风口处
B1F 犬舍	中间的笼舍内
被疑者确认室	铁柜上
2F 东侧待合室	柜子上(需从另一侧推箱子作为垫脚)

使用底片与拘留所的记者班交换

Hard 难度全胶卷位置

警署玄关	马文的脚边
2F 屋上	靠近栏杆的位置
B1F 地下停车场	道路尽头的地面上
B1F 犬舍	第三个犬笼里的尸体旁

胶卷收集需在女警丽塔脱出情节后进行

VERY HARD难度

注意要点：

1.玩家一开始出现在2F东侧待合室。

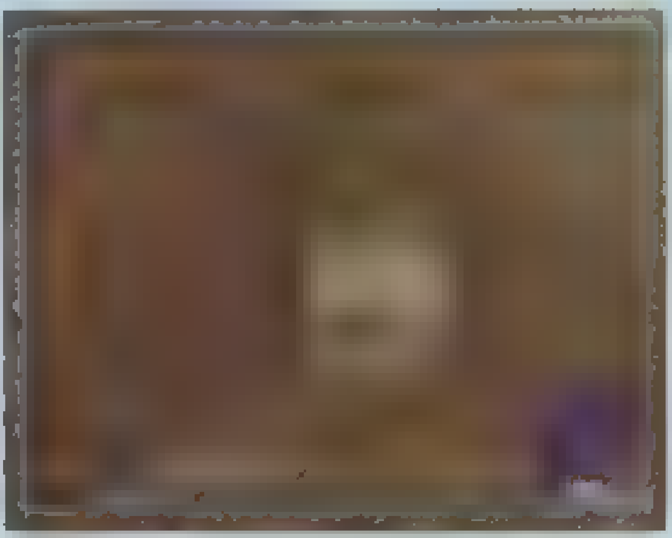
2.如果玩家使用的不是艾莉萨，那么1F东侧通往コ字形廊下的门需要武力强行打开。

3.如果玩家使用的不是艾莉萨，那么B1F检死室的门也需要武力强行打开。

4.如果玩家使用的是凯文，那么还可以在1F东侧宿直室中凯文的柜子内取得ジョ　カ　カギ，用来打开B1F西侧通路犬舍的大门。如果玩家使用的是艾莉萨，也可以直接使用开锁工具打开该大门。

5.在2F待合室原勾玉位置处获得エースのカギ，离开的时候请不要忘记将木箱推回至待合室的另一侧。

6.回到2F东侧待合室，爬上木箱使用エースのカギ打开密码箱获得第4枚勾玉。



7.1F东侧办公室个人房间内的密码箱同样需要先去1F服务受理处取得文件署内回览，查知文件内的随机密码后，再回到1F东侧办公室个人房间输入密码取得底片（シークレットファイル）。带上它去和拘留所的记者班交换第5枚勾玉。

8.放置好5枚勾玉后，使用在玄关马文脚旁拾得的南京锭打开2F屋上左侧的铁门，内有一把霰弹枪。沿路返回1F大堂女警使用的电脑处打开B1F地下停车场深处的电子闸门，里面比较重要的火力就是一把冲锋枪（サブマシンガン）。随后可以选择收集胶卷与拘留所的记者班交换道具，交换胶卷所得的道具种类请见下表。

Very Hard 难度全勾玉位置

被疑者确认室	铁柜上
B1F 检死室	左上的通风口处
B1F 犬舍	中间的笼舍内
2F 东侧待合室	密码箱内（需木箱垫脚和使用エースのカギ）

使用底片与拘留所的记者班交换

Very Hard 难度全胶卷位置

同Hard难度

1简胶卷　回复胶囊（蓝白）

2简胶卷　麦林手枪

3简胶卷　回复胶囊（蓝白）

4简胶卷　冲锋枪

突破

End of the road

发生地点：安布雷拉研究设施

HARD难度

注意要点：

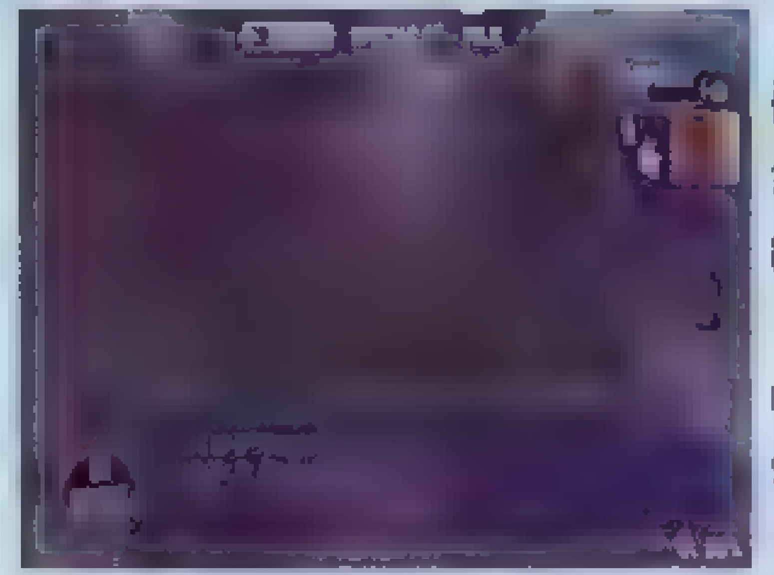
1.第1枚MO碟在西通路密码闸门的区域内。

2.第2枚MO碟在激光照射室内。

3.引爆装置在作业用通路2尽头塌方的正前方地面。

VERY HARD难度

注意要点：



1.第1枚MO碟在初始位置待合室前通路尽头的左上角。

2.在培养室中可以取得一把空膛的榴弹枪。

3.破壁工具バール的位置在东出口的EXIT出口旁，距离ID卡Lv2不远处。

4.Apple Inn地下水道初始位置有一把空膛的冲锋枪。

5.Apple Inn内有一把连射式枪。

6.办公大楼天台原来保存Nyx的集装箱内有一把满膛的霰弹枪。

www.plumbook.cn

《记忆》剧情解惑

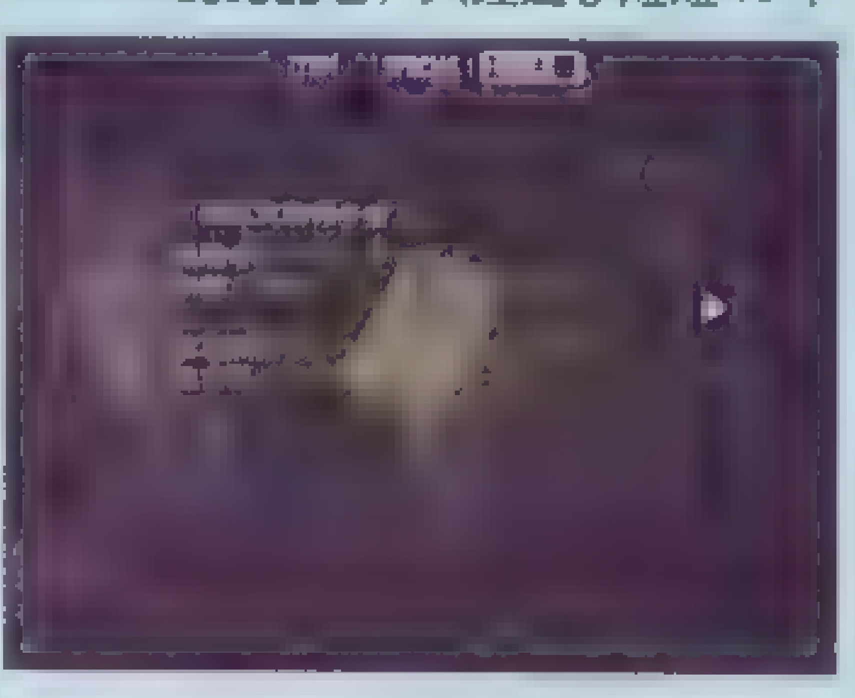
在全部五关中，大概只有《记忆》这一关容易令人摸不清头脑了。其实说实话本关的剧情并不复杂，但由于游戏的特殊性，玩家一般都不会保留游戏中的存档，也不会有太多时间来仔细察看获得的文件，因此才会造成诸多疑问。如果各位对事情的来龙去脉感兴趣的话，那就请继续向下看吧。

如果要追溯事件的起源的话，还要从1993年说起。而导致这出悲剧的罪魁祸首，依然是安布雷拉公司。

1993年初，位于浣熊市阿克雷山区西北部森林地带的某所私立医院与安布雷拉签署了一项秘密协定。安布雷拉将向医院提供巨额资金援助，而代价则是，这所医院必须使用安布雷拉提供的药品向不知情的患者进行人体实验，并将数据反馈给他们。

1993年3月14日晚十时

当患者塔克·弗罗斯特（68岁）服用了这种被称为“T－JCCC203”的药品后，只经过了短短19个小时，他体内的癌细胞便被完全消灭了。在之后的两天内，塔克的状况一切正常，身体之好几乎让人看不出他是一位68岁的老人。如果非要说有什么地方不对的话，那便是他那旺盛得有些诡异的食欲了……



但在3月17日晚上十一点整，情况突然发生了剧烈的变化。塔克的身体状况一下子恶化了起来，在第二天凌晨一点十七分时，他被确认为死亡。

之后的两个月内，诸如此类的“医治无效”发生了无数起，虽然说曾有人对此产生过怀疑，并向警方进行了报告，而警方也曾与外国的制药业者一同到医院来检查过，但安布雷拉却利用自己的强大势力将这一切都压了下来。

如果不是发生某起事件的话，大概这种状况还会一直持续下去吧。

1993年5月20日

有一位女士因为绝症而被送到了医院。

患者的名字是多萝西·雷斯达，院长的妻子。

在被送到医院时，多萝西已经处于濒死状态，以现今的医疗水平根本无法挽救他的性命。万般无奈下，院长痛下决心，对自己的妻子也注射了T－JCCC203，希望能藉此延长她的生命，并祈祷奇迹的发生。（关于这一点尚待商榷，因为在游戏中并无资料明确表明院长是参与了与安布雷拉的合作还是被蒙在鼓里，也许Capcom是故意想淡化这一部分吧）

5月21日上午八点半，多萝西的血压及脉搏恢复了正常。

下午五点，自我呼吸能力确认，呼吸辅助器解除。

晚上十点三十分，脑波恢复正常。

晚上十一点十五分，患者恢复意识。

5月22日，多萝西的一切都已经恢复了正常，并且有了一定的食欲。

5月23日，虽然经过仪器检测后发现多萝西的脑波会出现某种周期性的异常状况，但她的身体状况倒是一切正常，食欲也开始变得旺盛了起来。

此后的数天内，医院在早上八点半和下午五点钟各会对多萝西进行一次体检，但最终的结果却都只有四个字。

食欲旺盛。

在收到情报后，记者卡特和艾莉萨为了调查医院的情况而来到了这里（借口是为了进行专访）。不过院长则矢口否认医院正在从事非法的行为。卡特对院长的话深表怀疑，在医院里开始暗中进行取材。但在201病房内，与其一同调查的艾莉萨却看到了令人震惊的一幕。

“艾莉萨……”

卡特倒在地上，挣扎着向站在门口的艾莉萨伸出手，发出了绝望的惨叫。

而压在他身上的多萝西，正贪婪地撕咬着他腹部的血肉。

不止如此，在不久之后，卡特竟然变成了恐怖的丧尸。

艾莉萨由于受惊过度而失去了那一段时间的记忆，而这起事件也在社会上引起了极大的震动，而由于被害者是记者的缘故，各大新闻媒体都对此非常关注。为了避免情况进一步恶化。安布雷拉迅速作出了反应，医院宣告关闭并进行封锁，回收一切证据，并用金钱和恐吓封住了所有当事人的口。

老实说，安布雷拉在这起事件的处理手法上做得非常漂亮，媒体和公众都在很短时间后便淡忘了这件事情，但某个他们所没有考虑到的变数，却让他们的努力为之付诸流水。

变数的名字是——阿尔伯特·雷斯达，原私立医院院长。

安布雷拉不会想到，妻子的死对这位老人究竟造成了多大的打击。而“记忆”的故事，也正是因此而起。

在游戏中玩家可以得到两份“院长的日记”，只要大家看过之后，就会明白阿尔伯特袭击玩家的目的了。

院长的日记1

×月×日

离妻子死去的日子，已经过了五年的时光了。

人们常说“时间能抚平一切悲伤”，可那根本是没有亲身体验过的家伙们说的混帐话，在我心中留下的伤口是永远都无法愈合的……

没有什么是比这更绝望的事情了。啊，多萝茜……为什么你要抛下我而独自离去呢……

×月×日

由于无论如何都无法将她忘记，因此我再一次回到了医院。

所有的事情都已被隐藏在了黑暗中，不过我总觉得似乎还有什么没有解决的事情。

在地下的特别病室墙壁的一面上，生长出了一种奇妙的植物。

而在恍惚之间，妻子的声音竟然回荡在了我的耳畔。

是我的幻觉吗？不……那确实是她的声音……

×月×日

没错，那株植物一定就是多萝茜的转生。在经过了一段时期之后，多萝茜已经长大了不少，并从地下生长到了地面上。

从地下病室的床那里出现的球根，似乎很喜欢吃我捉给他们的野狗和小鸟。

我从来没有感觉到生活像现在如此充实。

这样，就好了。

我会用尽自己的一生来令多萝茜快乐的。

院长的日记2

×月×日

自从我将猎物给她吃的那一天起，她的成长速度便骤然加快了。

如今庞大的她已经覆盖了整间医院，而随之而来的，便是那飞速增长的食欲……

×月×日

今天是3个人。

他们是宿营完毕想要回去的年轻人，都是一些狂妄自大，自以为是世界上最优秀的人，实际上却完全不懂事的家伙。

他们不认识这里的路，于是便让我帮他们带路。

其实他们原先走的，便是正确的道路。

×月×日

白天有一个人，黄昏的时候又来了一个。

第二个人拿着霰弹枪，我身上也中了他在挣扎反击时射出的数发子弹。

可是……一点都不觉得疼。

自从来到这里之后，无论是严寒还是酷暑时，我都没有感觉到一丝一毫的食欲。

难道我也已经不再是人类了？

不过……那又如何？这样反而更利于我守护多萝茜。

×月×日

今天没有任何收获。

好想、好想多听到一点你那高兴的声音。

多萝茜，多萝茜。

为什么要哭呢？

哪里觉得痛吗？还是说是我的问题？

“记忆”的最终BOSS也就是那株怪植物实际上就是生长在医院附近的某种植物（有可能属于食虫花的一种），但由于受到了T－JCCC203的感染，因此才会变异成现在这个样子，而阿尔伯特也是因为收到了感染才会拥有强大的力量的。在游戏的最后，死去的怪植物吐出了早已腐烂变质的多萝茜的尸体，阿尔伯特抱着爱妻一同消失于坍塌毁灭的医院中，而“记忆”的故事，也至此画上了一个休止符。

www.plumbook.cn

文 纱迦

戰国無双 SENGOKU MUSOU 猛将伝

研究中心 Research Center

无双总帅的话

上期的攻略虽然只有3页，却已经把该说的要素都说完了，只是武器拿法不全，这期就进行一次大补完！为了方便大家游戏时查阅，这次的研究也包括上期公布过的内容，相信大家不会介意吧？比较遗憾的是由于页数限制，不能放出详细的地图式攻略。看来在《游戏机实用技术》改成周刊之前是不用想了……（哭）

战国无双 猛将传	Koei	ACT
PS2 战国无双 猛将传	2004年9月16日	日版
对应硬盘、杜比定向逻辑		推荐玩家年龄 12岁以上

新增道具入手方法一览

本作新增了6种道具，拿取时难度不限，单打双打不限，在无双演武或模拟演武模式中均可拿到。满足条件后就会出现“输送部队出现”或“贵重品发现”的报告，此时前往其出现的地点打败荷驮头或打开黑金箱就可以拿到了。

背水采配

作用：攻击力上升，但防御力下降。

方法：在“仕合”的任何一个模式连玩36场左右即可自动获得。推荐玩“决斗”。

阴流之秘

作用：锷迫（俗称“拼刀”）几率上升。

方法：在今川义元之章的本能寺肝试し一关中，先击败上杉军全部正副将，再击败乱入的织田信长（不要杀信长军的其他人），当击败上杉谦信任务出现后与上杉谦信发生锷迫，输送部队出现。

天签[illegible]

作用：NPC为总大将时不容易阵亡。

方法：在本多忠胜之章的小牧长久手之战一关中，依次完成小牧山城夺取、击破羽柴军后诘部队、阻止敌人进入本阵的3个任务后，输送部队出现。

和御魂

作用：无双槽不满也能发动属性攻击。

方法：在“练武馆”中花50000两黄金购买。

和方本草书

作用：容易从敌人身上打出回复道具。

方法：在稻姬之章的大坂城攻略战中，无视真田丸攻略任务，当真田幸村与女忍者突击本阵时，在女忍者靠近忍道前将其击败，输送部队出现。强烈建议双打来拿。

忍装束

作用：不惧城内战的陷阱。

方法：在羽柴秀吉之章的安土城攻略战的城内战中，在第三层击倒敌将开门的任务。将正确的武将留至最后击败，贵重品发现。（须看运气。）

> **关于忍装束的补充说明**
>
> 在新增道具中，最难入手的也许就是忍装束了，也许你第一次打这关时就已经拿到了忍装束，但也有可能你至今还与它无缘。经过反复试验，已确认关系开门的武将，其位置和姓名都是完全随机的。推荐方法是只以[illegible]打败泷川一益，在进入城内战之前先SAVE，然后每次都只留下他最后打，如果失败就RESET重来，只要运气不是太差，应该能在[illegible]次之内成功。

第5级武器入手方法

本作联动后同样可以拿原作中15名角色和新武将的第5级武器，而且方法不变，具体方法请参见总第101期杂志中的“火热秘技”栏目。拿取第5级武器时首先该名角色的无双演武模式必须通过关，其次必须在“无双演武”模式中拿取，而且难度必须为“难しい”或“地狱”。如果在“知行获得”中购买了“第五武器难度低下”，则在“普通”难度中也能够拿取，实在是太简单了。

羽柴秀吉：三费字津星子

入手关卡：羽柴秀吉之章·安土城攻略战

具体方法：在城外战中，除织田信长、杂贺孙市外织田、德川、杂贺军全部正副将亲手击破，且我方无人撤退，输送部队将出现在右上据点处。

今川义元：[illegible]加牟豆美

入手关卡：今川义元之章·京洛蹴鞠会

具体方法：先打倒森兰丸从南门突入，之后亲手将除武田信玄之外的敌方全部正副将击败，且今川军无人败退，输送部队将出现在左下据点处。

本多忠胜：斗尖荒霸吐

入手关卡：本多忠胜之章·川中岛之战

具体方法：依次完成八幡原制压、救出神原康政、掩护服部半藏开门、在上杉军本阵击败前田庆次的任务，并且我方没有人撤退，输送部队将出现在右下据点处。

稻姬：天之麻迦古弓

入手关卡：稻姬之章·金崎撤退战

具体方法：完成营救羽柴军、浅井军伏兵击破、让朝仓军撤退的任务，我方无人撤退，并完成千人斩，输送部队将出现在左上据点处。

第6级武器入手方法

拿取第6级武器时首先该名角色的无双演武模式必须通过关，其次必须在“无双演武”模式中拿取，而且难度必须为“地狱”。如果在“知行获得”中购买了“最强武器难度低下”，则在“难しい”难度中也能够拿取。原作中15名角色的第5级武器必须联动后才能拿取。

真田幸村：炼枪赫罗汉

入手关卡：真田幸村之章·山崎之战

具体方法：击败丹羽长秀、柴田胜家、前田庆次、竹中半兵卫、羽柴秀吉，输送部队将出现在左上据点处。

补充说明：击败这些敌将也是完成任务的条件，总之尽快完成就对了。

服部半藏：真穿康利支天

入手关卡：服部半藏之章·神君伊贺跨越

具体方法：在无敌人接近德川家康的情况下全灭埋伏的一揆势，输送部队将出现在左方的西砦中。

补充说明：敌人接近德川家康时会有对话发生，为避免这一情况，不能让德川家康进入伊势神宫。推荐流程为先救穴山梅雪，之后迅速把拦路武将全部打倒。冲出西砦后两个门外都有一揆势埋伏，需尽快引发后击破。然后尽快干掉中央砦中的石川五右卫门并封掉据点，这样德川家康就会跟过来。当与神原康政合流的任务发生后，最后的一揆势就会出现。迅速全灭便可大功告成。

阿市：琉璃弁天[illegible]菊

入手关卡：阿市之章·本能寺之变

具体方法：掩护织田信长、浓姬、森兰丸成功撤退后，输送部队将出现在左上方据点处。

补充说明：一定要先比浓姬见到信长，不然浓姬会叛变。另外不能让信长与明智茂朝见面。

上杉谦信：焰光毗沙门天

入手关卡：上杉谦信之章·岐阜城攻略战

具体方法：首先在城外战中令前田庆次加入上杉军，之后在城内战中完成全部任务并干掉全部敌将，贵重品发现。

明智光秀：罗刹刃金狼

入手关卡：明智光秀之章·山崎之战（下分支）

具体方法：完成守住东门、守住西门、击破洞内伏兵、阻止秀吉入侵、说服兰丸5项任务，敌将全灭且我方无人撤退，输送部队将出现在右下方据点处。

杂贺孙市：白阳八尺乌

入手关卡：杂贺孙市之章·山崎铳击战

具体方法：依次完成第一阵阻止、狙击信长、第二阵阻止任务，输送部队出现。

补充说明：完成狙击任务须在信长本阵附近，不能等他上山后再射。

武田信玄：是大神咒

入手关卡：武田信玄之章·山崎之战

具体方法：首先完成击败柴田胜家、丹羽长秀、前田庆次的任务，当起浓雾后不要完成渡过圆明寺川的任务，先去洞窟中击败羽柴秀吉、泷川一益、竹中半兵卫。雾消散后上杉谦信会单骑突入织田军本阵，此时完成援助上杉谦信的任务后，输送部队将出现在右上方的据点处。

伊达政宗：双龙阿修罗

入手关卡：伊达政宗之章·长筱乱入战

具体方法：在我方将领全部存活的情况下，亲手杀掉除织田信长之外的全部敌正副将，输送部队将出现在右边据点处。

©2004 KOEI Co.,Ltd

补充说明：在任意难度下都可以拿到这把武器！这也是所有武器中惟一的一个特例。另外注意织田信长的副将不可过早杀，不然信长会提前开溜。

前田庆次：闹锋亡王尊

入手关卡：前田庆次之章·京洛之舞

具体方法：两千人斩达成，输送部队将出现在左方据点处。

森兰丸：鬼迅护法天童

入手关卡：森兰丸之章·姊川之战

具体方法：完成与丹羽长秀恢复连携、帮助前田军守住中央、阻止杂贺孙市狙击、击破伊达政宗、击破德川家康这5个任务后，输送部队将出现在下方据点处。

补充说明：击破德川家康这个任务要最后进行，不要先靠近他。

阿国：宝藏吉祥天

入手关卡：阿国之章·川中岛之舞

具体方法：与上杉谦信或武田信玄接触的任务出现后，将除此二人外的全部敌方正副将亲手击破，输送部队将出现在茶臼山附近。

浓姬：蝮蛇

入手关卡：浓姬之章·姊川之战

具体方法：首先击败前波新八、朝仓景纪、朝仓景健，以防止朝仓军崩溃的任务发生。之后不要杀朝仓义景、阿市和浅井长政，坚持到美浓援军登场完成援助前田庆次和死守据点任务。接着完成掩护神原康政和击败朝仓义景的任务，最后当迅速击败浅井长政的任务发生后，输送部队将出现在右边据点处。

补充说明：整个过程中我方不能有人败走。

女忍者：坏闪黑暗天女

入手关卡：女忍者之章·大坂夏之阵

具体方法：完成真田丸诱敌、国崩炮阻止、抢在真田幸村前见到丰臣秀赖、兵粮库制压的任务，且我方无人败走，输送部队出现。

补充说明：难度较高，要保住我方角色不死，就得多杀敌将，另外阵太鼓是必备的。

织田信长：神灭第六天

入手关卡：织田信长之章·本能寺之变

具体方法：在阿市与兰丸幸存的条件下击败明智军全部正副将（含浓姬），输送部队出现。

石川五右卫门：碎城舞狮子

入手关卡：石川五右卫门之章·岐阜城无断侵入

具体方法：拿走前三层的所有宝物（每层各两个），在第四层先打倒女忍者（一定不能先打败明智光秀），之后再击败出现的3支援军，把此层所有宝物全部回收后，森长可出现，打败他就能拿到武器。

羽柴秀吉：三界斗战文殊

入手关卡：羽柴秀吉之章·小牧长久手之战

具体方法：在泷川一益、池田恒兴不死的情况下，打倒大久保兄弟杀入小牧山城，并干掉守将酒井忠次。之后服部半藏会突袭本阵，干掉他之后输送部队将出现在小牧山城左方据点处。

补充说明：有一定难度的一把武器。关键在于要保住泷川一益和池田恒兴两人不死，这样当秀吉进入小牧山城时才会说出“完全包围”的台词，这样服部半藏才会突袭本阵。如果一出来先杀本多忠胜的话，任务有可能失败，另外池田恒兴军也有溃败的危险。建议是先杀稻姬降本多忠胜的士气，然后火速营救池田恒兴，杀光他附近的敌人，之后再回去救泷川。

今川义元：凤眼光明遍照

入手关卡：今川义元之章·小牧长久手之战

具体方法：先完成第一个任务，之后不要进小牧山城，先消灭德川四天王（本多忠胜要留至最后杀），之后进入德川本阵将服部半藏和德川家康的两个副将干掉，在回小牧山城干掉稻姬，输送部队将出现在左边据点处。

补充说明：第一个任务失败也能拿到，不过这样难度大一些。整个过程中我方不能有人阵亡。

本多忠胜：烈枪降阎魔

入手关卡：本多忠胜之章·小牧长久手之战

具体方法：完成夺取小牧山城、击败羽柴军后援军势、防止敌军侵入本阵、击破奇袭军团的后援部队这4个任务，且从完成第2个任务后到第4个任务完成时不能让一兵一卒进入小牧山城。这样第4个任务完成时输送部队将出现在右下方据点处。

补充说明：这大概是所有武器中最难拿的一把了。最最困难的一点就是从完成第2个任务后本多忠胜说出死守台词开始，不能让一兵一卒进入小牧山城。对策是完成第1个任务后不要先急于完成第2个任务，此时应四处封锁据点并杀光小牧山城内的所有敌兵。小牧山城南门有一队敌兵，一定要先行干掉。但如果时间拖太长的话会导致第2个任务失败，所以还是很有难度的。总而言之，如果你实在拿不到的话，推荐和朋友一起双打。

稻姬：清丽天弓夏染

入手关卡：稻姬之章·山崎之战

具体方法：依次完成阻止明智军进入天王山、击败明智光秀、阻止羽柴军进入天王的任务后，会出现击败撤退中的秀吉的任务，同时输送部队出现。

新武将·刀：三日月宗近

入手关卡：新武将之章·上田城攻略战·城内战

具体方法：七次击倒女忍者，贵重品发现。

补充说明：需在每层仔细搜索女忍者的位置，不能错过。

新武将·枪：御手杵

入手关卡：新武将之章·川中岛之战

具体方法：在真田幸村冲下妻女山之前将除上杉谦信之外的全部敌正副将击败，输送部队将出现在南方据点处。

新武将·枪：护良真守雉刀

入手关卡：新武将之章·大坂夏之阵（下分支）

具体方法：先消灭两个守备头完成真田丸攻略任务，再完成击败真田幸村的任务。当真田幸村再度出现并向德川军本阵发动总攻时，让真田幸村猛攻至出现疲态，并让其消灭大久保忠世，之后再将其击破，输送部队将出现在后藤又兵卫初期位置附近。

补充说明：整个过程中服部半藏不可死，另外不能攻至大坂城内（即丰臣秀赖所在的位置）。

最强武将育成之道

其实上期杂志中已经把《战国无双 猛将传》的育成说得很清楚了，不过还是有不少读者来问，现在就为大家彻底解惑吧！

上限

从理论上来说，体力、无双、攻击力、防御力、间接攻击力、间接防御力、骑乘攻击力、骑乘防御力的上限为300，移动力、跳跃力、回避力的上限为200。但实际上每位角色的能力上限略有不同，像擅长火枪的杂贺孙市，其间接攻防能力最大能到300，而真田幸村的间接攻击力的上限只能达到270。不过玩家只要花100万石高在“知行获得”中购买了全能力界限突破之后，所有武将的能力都能达到理论上的最大值，即体力、无双、攻击力、防御力、间接攻击力、间接防御力、骑乘攻击力、骑乘防御力可达到300，移动力、跳跃力、回避力可达到200！

石高

需要100万石高才能取得的全能力界限突破自然诱人，虽然100万石高看似遥不可及，其实还是比较容易的。因为拿到全部武器可获得10万点石高，全部角色任务完成率100%更可以获得60万点石高。

剑豪	等1分钟
突破	迅速突破
马术	开始后向后走
舞斗	走出房间
心眼	开始后向后走
网弓	往前走出桥
奥义	等30秒

当然要拿齐所有武器和全角色任务完成率100%不是一件易事，因此我们还得求助于创造新武将。每创造成功一个就能拿到5000点石高，为节省时间我们可以不断选择休息。不过有时候会被强制要求去打一些修行项目，这时我们就需要消极比赛，这样可以省下大量时间。具体方法如左表。

培养

在《战国无双 猛将传》里，只要你有耐心反复游戏，一定能将自己的角色练至MAX！攻击力、防御力、间接攻击力、间接防御力、骑乘攻击力、骑乘防御力、移动力、跳跃力、回避力与评价有关，评价越高，难度越高，上升的能力越多。因此要想快速练出强力武将，就不要一直打“天国”难度。推荐打稻姬之章的金崎撤退战，拿三S－A非常简单。

技能点数同样与评价有关，评价越高，难度越高，获得的技能点数越多。在地狱难度下，如果能拿到综合评价S，单此一项便能拿到2400点技能点数！推荐打女忍者之章的上田城救出战，只要能快速冲到底，过关时间和任务完成的两个S级已经入账。之后再多打死几个服部半藏的影分身，又能拿到功勋道具获得的S级。

体力和无双主要靠习得活身和心觉这两项技能，以及升级时提升。不过即使玩家的等级达到MAX后，只要在一场战斗中拿到5000点功勋值，同样可以令体力和无双上升。这5000点经验值既包括过关后根据评价所得的功勋值，也包括在战斗中完成任务或打死敌将所获得的，所以还是相当简单的。像安土城攻略战这种包括城外战和城内战的战斗可以轻松满足要求。

装备

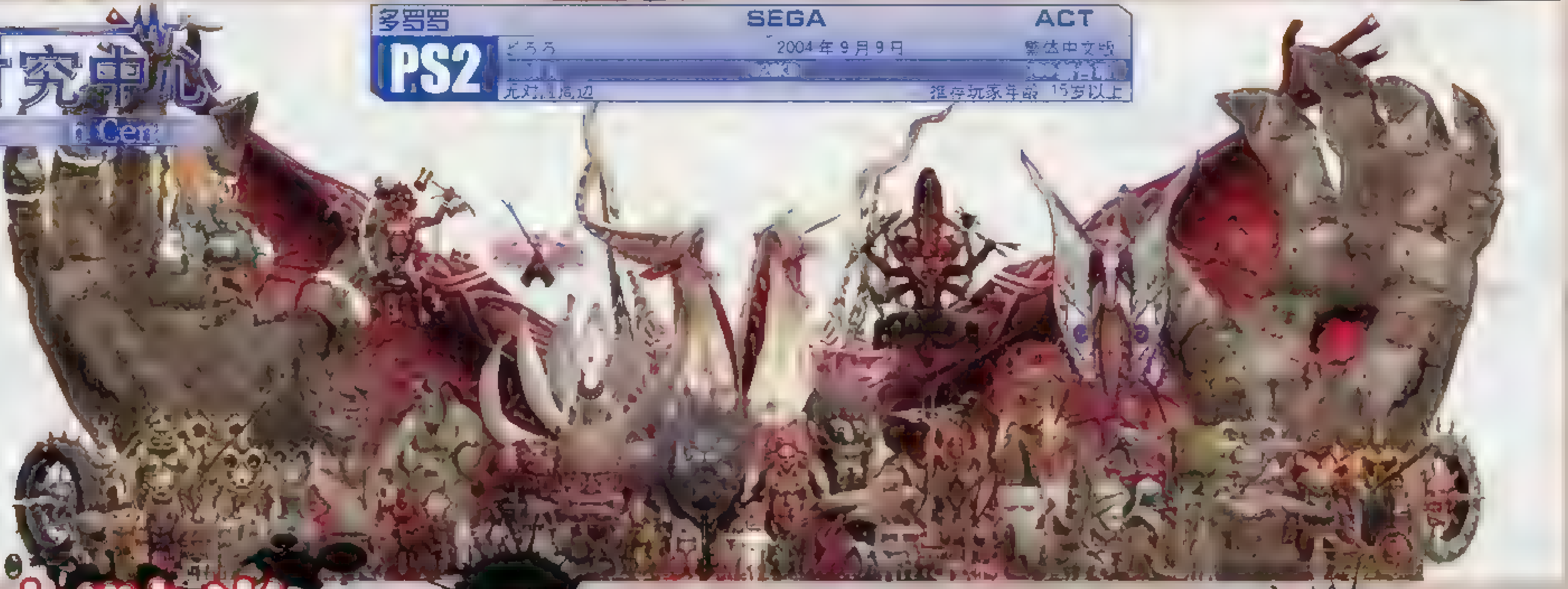
最后的关卡＋最高的难度＋4级千里眼＋高数值河童御守＋幸运角色＝最好的道具和武器。在练武馆中只需花少量的钱便能拿得高数值道具，但最高也只能到50。推荐大家打伊达政宗之章的本能寺乱入，武器和道具均可大丰收。

拿到6级武器后，在高难度关卡中有可能捡到附加能力和属性都与固有数值不同的五级武器。之后拿到练武馆中去花钱打造，便可以练成一把全附加能力70的超强力武器！

在虚空·改的31层之后、奈落·改的28～30层间，有可能捡到超强的武器和道具。由于这代奈落·改的记录不与是中断记录，可以反复读取，所以有耐心的话可以捡到不少好东西。不过奈落·改的吕布可不是吃素的。

文 D·S

多罗罗	SEGA	ACT
PS2 どろろ	2004年9月9日	繁体中文版
无对应周边		推荐玩家年龄 15岁以上



地狱堂——《多罗罗》全48魔神解析研究

第一魔神 一角

剧情登场

百鬼丸遇到的第一个魔神，行动比较灵活，伤害力对初始状态的百鬼丸来讲更是不容小觑。不过周围的石台内有回复道具可以补充，只要注意及时拾取，安全方面是不用担心的。由于此时没有强力的长刀，建议采用百鬼流空中旋转重攻击的招数在其背后施以连续突袭。

取回部位：声带

特殊功能：从此可以发出声音

第二魔神 侏儒怪

剧情登场

非常弱的一个魔神，集中攻击其头部造成的伤害效果非常明显(特别是脚部火炮)。当它的HP被削至2/3以下时会将挟持在手里多罗罗扔还，由于多罗罗的攻击力颇高，我们甚至只须操纵百鬼丸躲避，单凭多罗罗一人即可战胜。

取回部位：左眼

特殊功能：画面变成彩色

第三魔神 罗太门

剧情登场

守护财宝的魔神，攻击方式很单一，速度一般，伤害力尚可，是个中规中矩的BOSS，由于它的身材高大，只有用二段跳才能打到它的头部，所以兜后跳跃攻击是主要的战法，通常情况下它跟不上百鬼丸的收招速度。

取回部位：食道

第四魔神 土偶

打碎万代村东南角所有的石柱。(第一章)

为了不让死去之人寂寞度日而被一起埋入土里的人偶，因寄宿怨念而变成魔神。它身体发红时会高速冲撞攻击，应预先闪避，否则反复几次百鬼丸便会奄奄一息了。除此之外并无特殊本领，反复跳跃攻击其头部即可。

取回部位：血小板

第五魔神 三面鬼

打碎万代村东北角发黄光的石柱。(第一章)

三面鬼的攻击套路颇多。红面时会喷吐火焰，对操作有自信的玩家可冲上前去绕其转圈并持续击打蓝面，可造成极大伤害；黄面时会接连不断地扔出爆雷并四处逃奔，可完全无视；蓝面时会突然高速冲撞过来，可不要因一时大意而受重伤呀。

取回部位：斜方肌

第六魔神 夜叉

剧情登场

事先将炮弹数量储备足。她起初发动闪电时破绽极大，可绕其身后连续攻击，但切忌贪功，否则会遭到大范围的反击。当她HP剩下1/3时会跳到台上发射光波，此时持续奔跑便可避开，并趁其攻击间歇时用大炮连续轰杀，五发如全部命中则必然胜利。

取回部位：左脚

特殊功能：按下L3后可冲刺一段时间

第七魔神 魔枪·斩忍

打碎无情平原山谷入口处初次与浪人见面时的石台。(第二章)

肩部以上均是它的薄弱部位，掌握好跳跃攻击的节奏即可，但要注意别打斗到角落里，否则会由于视角的关系而严重影响移动(既看不到敌人也看不到自己)。斩忍的HP在1/3以下时一旦抡起枪来则会变成360度攻击判定，要小心应付。

取回部位：脐轮

第八魔神 巨大火焰车

剧情登场

这个魔神的速度很快，当它高速旋转时，百鬼丸要集中精神准备随时闪避即将来临的冲撞攻击，待其冲撞失败后从侧面连续击打，此时如能用炮弹击中可造成巨大伤害，但时机较难把握。注意不要离它太近，否则会被火焰所伤。

取回部位：肾脏

© 手塚治虫プロダクション ©SEGA 2004

第九魔神 妖刀·似蛭

剧情登场

被妖刀附身的浪人田之介会使用许多招数，但只要在注意闪躲和跳跃的同时不断攻击其背部便不难对付，较棘手的是第三次更换战斗场地时他会利用瞬间移动突袭，这需要玩家保持高度警惕，一旦看见他消失便应向两旁短暂冲刺闪躲，继而折返攻击，对操作要求颇高。

取回部位：背骨

第十魔神 双刀鬼 剧情登场

剧情登场

双手化作利刃的怪物(简直是个魔神版的百鬼丸)，和"兽鬼"一样是从魔神"一角"进化而来的，惟一的区别是提高了些许伤害力，而且发动火焰罩时会有熔岩从上空落下，要及时注意冲刺闪躲。

取回部位：耳朵

特殊功能：可以在空中受身

第十一魔神 火男

剧情登场

非常弱的魔神，很容易对付。它的动作很慢，攻击频率低，受到连续攻击后便会倒地，如果攻击力够强的话与其贴身硬拼都没问题。需要注意的是它HP1/3以下的大范围旋转攻击，如果距离过近的话会被火焰波及。

取回部位：胃

第十二魔神 兽鬼

碗公员外之村最上方的小树林。(第三章)

由魔神"一角"进化而来，速度和攻击频率均提高很多。当它作蓄力状时，一定要快速闪避，否则便会被笼罩其全身的火焰罩灼伤，损伤还是不轻的。在战术上建议用远程火炮攻击。

取回部位：副肾

第十三魔神 沼和尚

该章结束后来到无情平原山顶上的沼泽里消灭所有的赤土妖怪。(第二章)

魔神"侏儒怪"的强化版。它喷出的紫雾会使百鬼丸处于缓慢步行的中毒状态，千万注意闪避，因为沼泽地带本就有严重的地形限制(无法冲刺，移动速度减半)，一旦中毒的话几乎就寸步难行了。

取回部位：小脑

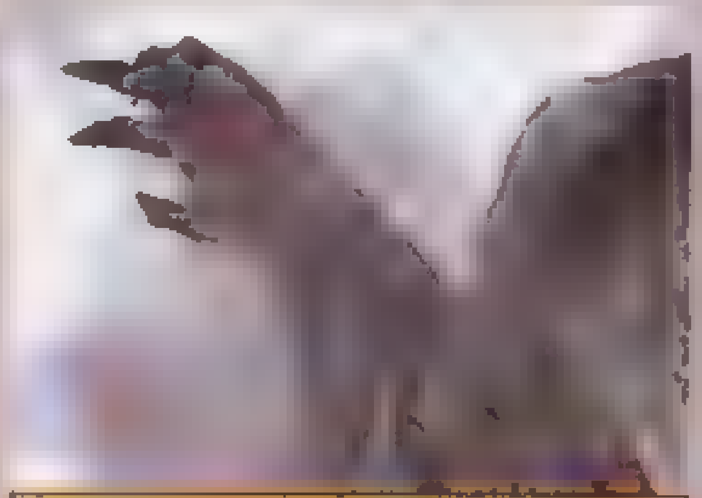
第十四魔神 四不像

该章结束后重新回到封魔寺，消灭美绪坟墓旁的树根怪。(第三章)

作为隐藏魔神的它比第一次在剧情里出现时多了几个招式，但并不很强，旋转攻击虽然范围较大，但速度很慢，容易闪躲。注意其HP在1/3以下时会使用爆弹胡乱攻击，要小心应对。

取回部位：小肠

第十五魔神 山魔神



剧情登场

它的眼睛既是弱点也是惟一可攻击的部位，用炮弹攻击的话，六发即可搞定。弹药可以凭借打倒周围的杂兵来补充(好笑的是山魔神的各种攻击对杂兵们具有奇高的杀伤力)，只要注意用冲刺闪避射来的激光和突袭的陨石，此战还是很轻松的。

取回部位：痛觉

特殊功能：受伤时手柄会振动

第十六魔神 三尾狐

剧情登场

比较讨厌的魔神，因为它大部分时间处于平台外的空中，这时只能用炮弹或机枪来解决，所以记得事先做好"军火储备"，否则的话就得打持久战了。当它回到平台上后便是百鬼丸上前猛砍的大好时机，由于它防御力很低，所以不难对付。

取回部位：淋巴腺

第十七魔神 六尾狐

剧情登场

建议先把武器换成具有抗雷属性的长刀，然后时刻观察小地图，注意其消失后复出的位置，然后冲刺上前猛攻。它发动"雷电浮游炮"时是固定不动的，此时可趁机绕其背后劈砍尾巴。虽然有时出现的"双重镭射炮"伤害力颇高，但只要站在两束光芒的正中央便不会受伤。

取回部位：脾脏

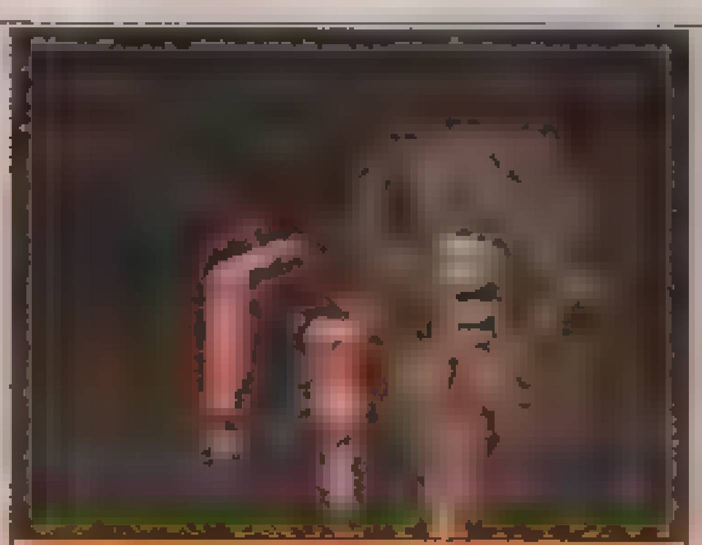
第十八魔神 兽鬼

打碎黑龙桥中部东侧的木墙后跳下。(第四章)

由于它移动速度很缓慢，百鬼丸可以死死盯住其身后，不停跳跃攻击它的弹药包即可造成大伤害。不过要注意砍上几刀后就得向后冲刺闪躲它扔出的爆雷，如此反复即可取胜。

取回部位：大脑新皮质

第十九魔神 食梦怪



砍倒千石河边瀑布旁的大树后踩着树干进入瀑布。(第一章)

潜入梦境吞噬记忆的梦魔怪。它的行踪飘忽不定，要时刻根据小地图上的提示来寻找它的方位(靠自动锁定BOSS视点是来不及的)，它发射的绿弹虽然弹幕密集，但只要持续跑动便不会被打中。要注意的是其HP低下后绿弹速度会变快。

取回部位：海马

特殊功能：菜单中出现已打倒怪物总数

第二十魔神 风魔神

该章结束后再次来到大多罗山顶。(第三章)

战斗初期绕其身侧边躲避飓风边跳跃攻击即可，当将其HP削减至1/2以下后，它会使出二连发的飓风乱舞攻击，只能利用地形的高低差来回避。建议此时用大炮及机枪进行远距离攻击，再配合奥义"百鬼春雷烈"的话会在安全有效的前提下造成大伤害。

取回部位：腹肌

第二十一魔神 猫又

砍倒北镇·一丁目最北边的树木后进入树林内。（第四章）

它的身手敏捷得吓人，而且攻击手段花样繁多，非常令人头痛。不过它的弱点部位一旦遭受到大伤害后会陷入较长时间的受创硬直，我们可以利用这个特性用火炮去对付它，一旦第一发命中，后面的几发炮弹它便只能乖乖地照单全收了。

取回部位：海底轮

第二十二魔神 龙魔神

取回右脚后来到无情平原东边的山谷顶部、用大炮炸开峭壁。（第二章）

建议采取贴身跳跃攻击头部的策略，这样可以迫它不能使用远程火焰攻击和冲撞。不过需要注意的是一旦看见它的姿势产生变化就得快速离开，否则便会遭到龙魔神的旋转护身攻击。

取回部位：肝脏

第二十三魔神 死神

该章结束后回到南镇·甲之阵，破坏最西边的封印后回到南面的广场。（第四章）

色厉内荏且名不副实的家伙，贴身击打即可。不过要注意它一旦作出弯腰的动作就要离开，否则便会遭到魔法阵的攻击。它在HP被削减到1/3以下后会连续进行冲刺攻击，闪避后利用炮弹反攻即可。

取回部位：甲状腺

第二十四魔神 招徕鬼

剧情登场

魔神"爆裂童子"的加强版，它的攻击频率和伤害力较高，除此之外不足为惧。不过它的背包中会不时跳出许多杂兵来干扰百鬼丸，由于BOSS战视角的原因，杂兵们常常在玩家看不到的位置突施冷箭，这一点十分令人讨厌。

取回部位：大胸肌

第二十五魔神 九尾狐

剧情登场

它只会偶尔从百鬼丸身边掠过，其余大部分时间都停留在天上，所以采取火炮和机关枪组合的攻击策略是必须的，只要及时打倒小狐狸取得弹药便不会有后顾之忧。它发动红色跟踪穿刺攻击时，要采用"冲刺+跳跃"的方式躲避。

取回部位：心脏

第二十六魔神 雷魔神

砍碎不动山西北方神社前的灯台。（第五章）

此战前请事先先装备好退雷刀或封灾刀，等级越高越好，这样可以极大地减少所受损伤。雷魔神的雷光乱射发招硬直时间很长，可趁机斩杀，当它聚成雷团连续冲撞时，请先按R3切换视角(否则会严重影响闪躲成功率)，然后不停绕圈冲刺闪躲即可。

取回部位：背肌

第二十七魔神 四化入道

剧情登场

首先记得装备带防毒的长刀，否则中毒后会很麻烦。这个魔神浑身都是破绽，攻击力低微，很容易对付。身体发黄光时它会停留在原地一段时间，是我们上前攻击背部的最好时机。当它的HP被削减至一定程度后会召唤许多小毒物出来，不过只要太刀在手就无须介意。

取回部位：左手

特殊功能：可一手持长刀使用二刀流

第二十八魔神 百面不动

剧情登场

虽然出场架势很酷且造型华丽，但究其实力，百面不动可说是最弱的BOSS之一。百鬼丸只要手持强力长刀连续追在它身侧跳跃劈砍，不给其留有喘息机会即可轻松取得胜利，惟一需要注意的是在地面上移动时会因冰层光滑而带来很大惯性。

取回部位：鼻子

特殊功能：接近魔神时手柄会震动

第二十九魔神 猿魔翁

打碎北镇·三丁目最南边广场上所有闪光的狐狸雕像。（第四章）

因力量过于强大而被九尾狐封印到雕像里的恐怖怪物。由于它的全身异常坚硬，而弱点又隐藏得很隐蔽，因此建议采取用火器连续正面轰击的策略。击打其背部是仅次于攻击胸膛的有效战斗方式，但伤害力并不明显。

取回部位：肋骨

第三十魔神 巨大苍炎车

消灭不知火山道南边山谷里所有的地狱涡轮。（第五章）

魔神"巨大火焰车"的加强版，浑身带着具有更高温度的青炎，但弱点的位置依然没变，注意闪避的话依然不难对付。不过它的蓄力旋转前冲攻击会依据百鬼丸移动的方向而自行调整一定角度，千万要当心。

取回部位：骨髓

第三十一魔神 魔神战车

剧情登场

周围有爆雷可以源源不断地补充，建议拾取时要切换视角。它第一次出场时如果引诱其靠近中间的洞穴，那么一击便可将它打下去。二次登场后先要按住L3冲刺到安全区域，然后依然凭借拾取爆雷解决，不过注意它的行动敏捷了许多。

取回部位：牙齿

第三十二魔神 魔魔蛾

取回右脚后来到太古竹林的西北角，用火炮轰开贴有封印的石头后一直走到尽头。（第一章）

它大部分时间都漂浮在空中，因此可进行有效攻击的机会不多。小心它散布的毒雾有麻痹效果，建议装备上高等级的封灾刀或退毒刀，这样方可免去后顾之忧。战斗后期会有杂兵出现干扰，但不难解决。

取回部位：喉咙

第三十三魔神 浑身号

剧情登场

本是醍醐景光的爱马，因被死于战场上的马匹们的怨念依附而成为魔神。它的攻击力很高，速度极快，但惟一的缺点是发动突进的必杀技时硬直时间很长，百鬼丸可趁机予以迎头痛击。

取回部位：右眼

第三十四魔神 魔头

该章结束后重新回到四化寺地下最深处，跳到木板上攻击墙壁上的圆形图案，然后进入下面出现的通道。（第五章）

魔神“土偶”的强化版，但基本能力没有什么变化，除了攻击力颇高外没什么好怕的。当它跃到空中时要密切注意，一旦其落到地上时要立刻跳跃闪避，因为此时地上的震荡波具有全屏攻击判定。

取回部位：大肠

第三十五魔神 锋魔神

醍醐城四楼城墙外侧中间的通道内。（第七章）

魔神“魔枪·斩忍”的强化版，号称为统领骸骨武将和妖怪士兵的总大将，但实力只是一般而已，同以前相比只是提升了些许攻击力并多了一两个不痛不痒的招式而已。和上次一样，玩家只要注意别打到版面边缘影响视角就可以了。

取回部位：生殖轮

第三十六魔神 魔神·美崎

第六章结束后重新回到猿田神社。（第二章）

经过连番登场后，这次的她实力得到了大幅强化，速度和伤害力均高得惊人，而且和百鬼丸同样采取冲刺游击的打法，相当棘手。好在她的防御力不高，强力武器的一系列连击便可将其打入受创硬直状态，所以一旦抓住破绽就不要放过，成功打上三、四次连击即可胜利。

取回部位：右脚

特殊功能：增加火炮的最大弹数和伤害力

第三十七魔神 腱奇虫

取醍醐城四楼城墙外侧中间的通道内。（第七章）

魔神“食梦怪”的强化版，攻击范围、动作频率及伤害力与第一章出现时简直有天壤之别，较为棘手，行踪依然飘忽不定，需要玩家时刻关注小地图，一旦确定位置后就要马上冲上前去连续攻击。

取回部位：心轮

第三十八魔神 鬼夜叉

醍醐城三楼东南角的房间内。（第七章）

魔神“夜叉”的强化版，相比以前招式狠辣了许多，而且会长时间漂浮在半空中。当其在空中蓄力发动必杀技时会有较长的硬直时间，建议此时应立刻用火炮连续轰杀，10发炮弹便已足够将其消灭。

取回部位：肺

第三十九魔神 三脸怪

醍醐城地下监牢附近的洗马所。（第七章）

魔神“三面鬼”的……克隆版，同以前相比简直没有半点变化，惟一的区别便是地形狭小了一些。当百鬼丸追着蓝脸打的时候要小心其背靠着墙壁喷火的卑鄙行为-通常情况下这种火焰是避无可避的。

取回部位：顶轮

第四十魔神 白神龙

与三郎太决斗地点的左侧通道内。（第七章）

魔神“龙魔神”的加强版。对付它没有什么特别的操作要求，只需近身跳跃攻击其头部即可，它发招前有很长的蓄力时间，足够逃跑，趁其原地旋转时用火炮瞄准头部轰击也是不错的方法。

取回部位：头盖骨

第四十一魔神 草笠无僧

打碎妖魔之森中的某个魔神头像。（第六章）

创造了“妖魔之森”的魔神，看似可怕但并不难对付，由于它的攻击力很低，所以玩家大可放手一搏。它的长舌攻击范围颇广，但收招时间很长，可趁机近身攻击，只要小心它的护身火罩即可。

取回部位：眉心轮

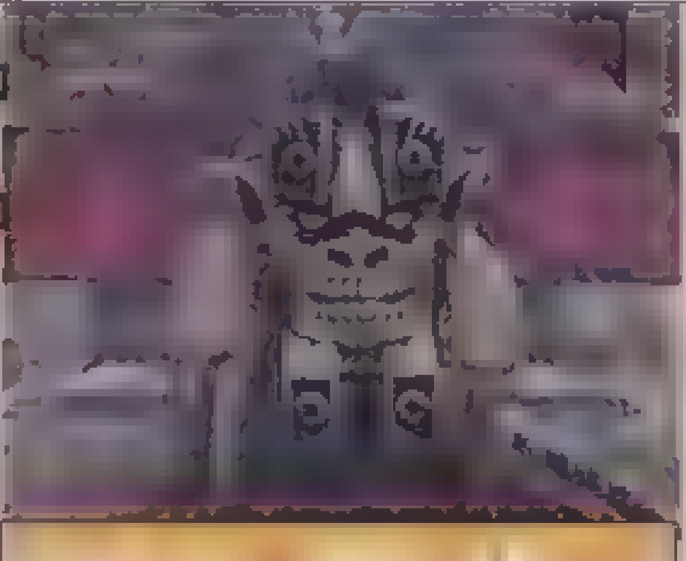
第四十二魔神 牛魔王

来到不动山顶洞窟的二层平台，对准下方突出的石板跳去。（第五章）

最强的魔神之一，如果没有足够的实力就先不要来挑战。它的防御力奇高，而且动作敏捷，招式伤害力大，要做好持久战的准备。其实本战最可恶的是视角问题，无论BOSS视角还是个人视角均存在极其严重的偏差，让人时常有想砸电视的冲动。

取回部位：骨盘

第四十三至四十七合体魔神 蛇尾吐火兽



剧情登场

由五个魔神附在醍醐景光身上而变成的合体怪物，招式伤害力大，攻击范围广，但动作比较缓慢。由于其大部分攻击均为属性攻击，所以只要拿着抵抗力异常强大的“秘剑·凤凰”，一切攻击均不足为惧。

取回部位：胸腺、横隔膜、泪腺、脑下腺、喉轮

第四十八魔神 荒霸魔神

剧情登场

具体的攻略打法D·S已在上期的“攻略透解”中详尽说明过，这次就不再赘述，惟一需要特别提醒各位的是：在攻击最后形态时需要打出49HIT以上的连击，此时切记要在限制时间结束前按A键结束连击，否则便是打出180连击也是没用的。

取回部位：右手

特殊功能：可以使用长刀二刀流

文 胜负师

研究中心

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future 最终回

街头霸王III 三度冲击　Capcom　FTG
PS2　STREET FIGHTER 3rd STRIKE　2004年7月22日　日版
对应格斗摇杆　指定玩家年龄　全年龄

在上期介绍了投技技巧、受身系统以及起身攻防之后，《SF3.3》的系统研究终于迎来了最终回，这一次我会为大家讲解确认以及反击的基本概念与技巧，这两个内容可以说与实战息息相关。对《SF3.3》了解不多的玩家在掌握其理论内容之后，如能进行有效的实践，应该能够实实在在提高对战水平。虽说这次已是研究的最终回，但几次的内容对于《SF3.3》博大精深的系统来说只能算是冰山一角，只是之后的内容有过多理论化的东西，也比较艰深，胜负师也无法驾驭，诚待高手前来解惑。我们计划在今后的"电子竞技场"中不定期放出国内高手撰写的人物分析、对战心得等精彩内容(本期为MAKOTO攻略)，敬请期待。

最利之杀——确认讲座

PART 1 什么是确认?

自2D格斗引入超必杀技的概念以来，超杀就普遍具有攻击力高、破绽大的特点，在《SF3.3》中也不例外。SA既可以给予对手致命的打击，也可以实现一发逆转，但同时也具有较大的风险。而使用回数的限制使如何高效率、高确率地使用超杀成为实战中相当重要的一门课题。

一般来说，普通技取消超杀来组成连续技是高效使用超杀的主要方法，而部分普通技与超杀连接时指令输入方面可以有一定的犹豫时间，而在均衡状态下，利用这段时间在起始技确定命中之后再使用超杀以提高超杀命中率的技巧则被称之为"确认"。连续技从第一击开始，确认的过程也随即展开，关键是至超杀前一击为止，如果命中对手就输入超杀，一旦对手防御则停止输入指令。这也就是确认的基本理念，而判断普通技命中或是防御状态则是其关键。

相对来说，多段普通技确认超杀的难度比较低，而在《SF3.3》中多段技除了我们常说的目押连续技外，还有角色特有的TC连技，也是多段确认中有利的武器。比如阴和阳的TC(站立MP>HP>←+HP)之后是可以取消超杀的，因为是三段技，有足够长的时间让玩家反应，稍加练习，其确认成功率就算达到100%也不足为奇。阴的TC(近身站立LP>LK>MP)、肯的TC(近身站立MP>HP)等都是TC确认中的佼佼者，可以善加利用。相比之下单发确认因为给操作者的反应时间非常短，所以难度要高出很多。不过因为单发确认在实战中更具实用价值，所以接下来针对的内容也会以单发确认为主。

另外，由于超杀的指令往往比较复杂，具体操作方面可以提前输入超杀的方向指令，而按键指令可以最后输入，比如在普通技之后取消输入↓↘→↓↘→，普通技命中再输入P，被防御就不按P键，这是确认技巧中非常重要的输入法。

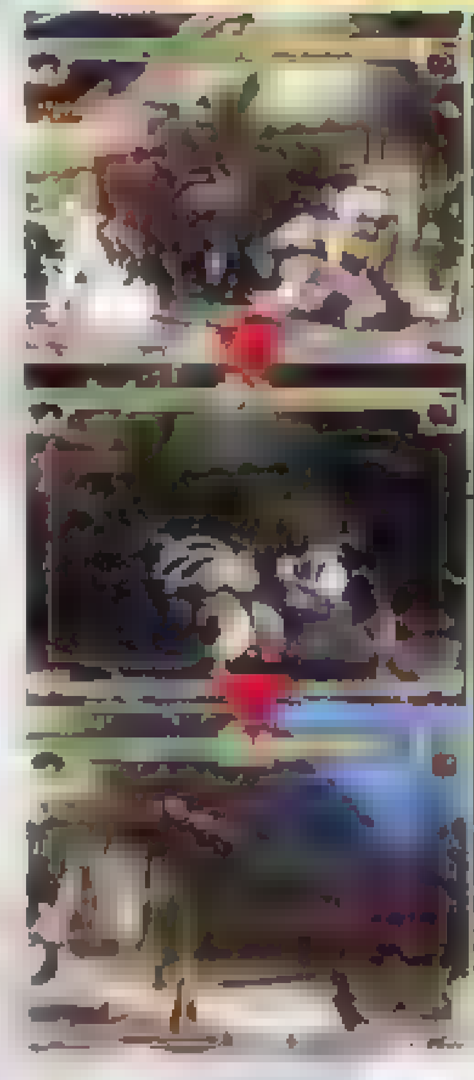
▲技命中之后使用超杀，被防御则不使用。多段的TC技因为有较长的判断时间　因此确认较为容易。

PART 2 非取消系单发确认

从单发技到超杀所形成的连续技大致可以分为两种。起始技至超杀并非是取消输入，而是利用部分招式命中之后，对手出现较长的硬直时间(有利帧数)快速输入超杀所形成的连续技被称之为"非取消系连续技"，而这种单发确认方法则被称为"非取消系单发确认"。

非取消系连续技的起始技比较讲究，首先只限于命中对手后可以产生有利帧数的招式，而招式不一定只限于普通技，部分必杀技也可以在命中后形成有利帧数，同样可以用于非取消系的单发确认。而这种确认的难度也就是在于有利帧数往往比较短，给予玩家的犹豫误差相当少。所谓"犹豫误差"是指招式命中时的有利帧数与超杀发生帧数的时间差，比如诚的疾风接正中线五段突，疾风命中的有利帧数是2帧，正中线五段突的发生帧数也是2帧，两者的时间差是0，也就是说命中后不能有1帧的犹豫，不然超杀就无法命中。好在非取消系的起始技本身的动作持续时间普遍都比较长，对于确认来说就增加了一定的反应时间，也是有利条件之一。以下列举一些比较有代表性的非取消系连续技(含犹豫误差)，相信玩家能够举一反三。

非取消代表技与犹豫误差



诚	站立MP>SA1 正中线五段突	7-2=5
	疾风>SA1 正中线五段突	2-2=0
阴	蹲下MP>SA1 扬炮	6-2=4
雷米	近身站立MP>SA1 愤怒之流星	6-3=3
息吹	站立MP>SA3 暗时雨(用MP输入)	7-4=3
达德利	站立HK>SA2 回旋雷击	6-3=3
	→+HK>SA1 火箭钩拳(蹲下命中必要)	2-2=0
	→+HK>SA3 螺旋突击(蹲下命中必要)	2-2=0
	蹲下MP>SA2 回旋雷击	3-3=0
隆	→+HP>SA2 真・升龙拳	4-2=2
肖恩	近身站立HK>SA1 强力裂破	4-2=2
肯	蹲下MP>SA3 疾风迅雷脚	4-3=1
	←+MK>SA3 疾风迅雷脚(蹲下状态必要)	3-3=0
犹利安	EX滑轨战车>SA1 暴君之怒吼	2-2=0

PART 3 取消系单发确认

刚才说过了非取消系的单发确认，那么另一种自然就是取消系的单发确认了。取消系单发确认的起始技同样并不单指具有取消特性的普通技，一些可以进行超杀取消(SC)的单发型必杀技也包括在确认的范畴中。与非取消系的确认相比，取消系单发确认的难度其实更高一些，因为在起始技接触对手后，需要在很短的时间内输入超杀指令，而扣除输入时间，实际上留给玩家的确认反应时间是相当短的。如果只是在可取消技后面无责任地取消超杀，那就有些撞大运的感觉，并不能达到有效使用超杀的目的，一旦被对手防御，便会遭到对手的有力反击。因此，取消系的单发确认同样具有高风险、高回报的特点。

▲单发取消确认的女王春丽。在蹲下MK命中之后，凤凰扇发动！这几乎是使用春丽的高手必备的绝学。

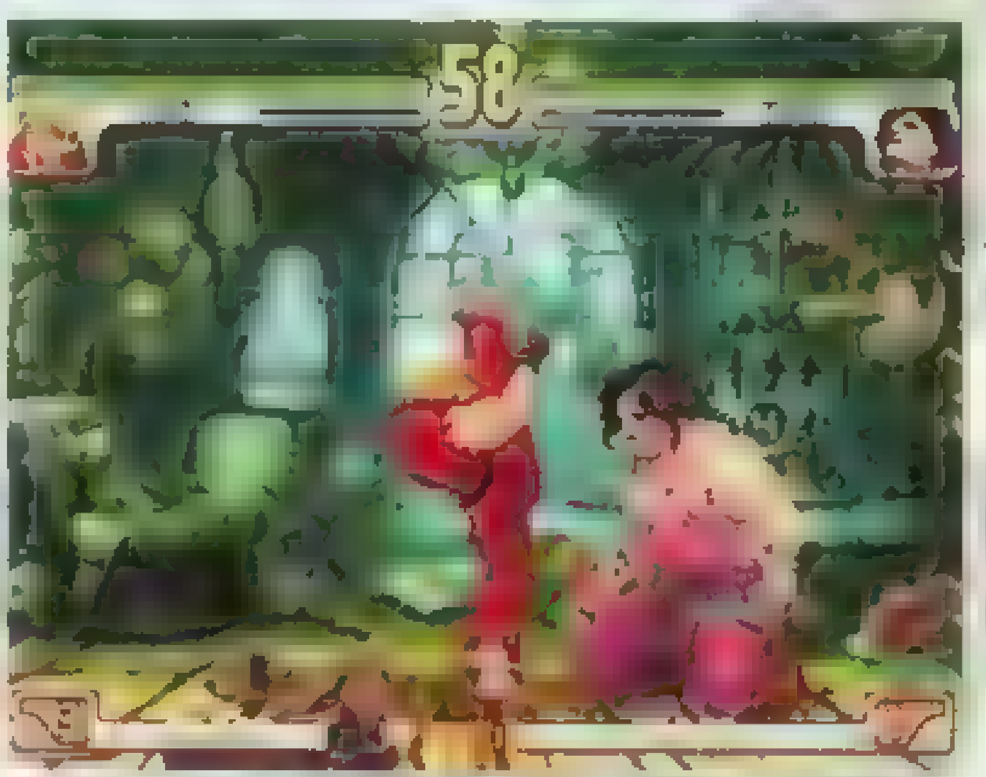
©1999 2004 Capcom. ALL RIGHTS RESERVED.

左右“单发SA取消连续技”难度的，主要是起始技取消可能帧数的长短，取消可能时间越长，留给玩家输入超杀的时间与确认反应时间就越多，这样也就越不容易失误。当然，起始技最迟取消输入时机的判断，也就是充分利用了起始技取消可能帧数，这需要长时间的练习来提高手感，对于有效提升此类确认的成功率来说，这是非常重要的一点。

PART 4 取消可能时间初探

单发取消系确认说白了就是命中取消超杀，没命中就不取消，听起来相当简单，但事实上因为起始技的取消可能时间较短，所以高确率、高精度地进行单发确认绝非易事，而对单发技取消可能时间的研究就变得十分重要了。我们以单发取消确认的“王道”连技　　春丽的蹲下MK＞凤翼扇为例说明一下，春丽的蹲下MK的取消可能时间为18帧，也就是说在其命中后18帧内完成超杀指令连技便能成立；同时，对于确认来说，也相当于具有了18帧的犹豫时间，可对是否命中进行判断。18帧这个时间比较微妙，虽然不到1/3秒，但并没有超出人类反应的极限。一些使用春丽的高手能在实战中高确率地使用这一确认连击，其实也证明了通过一定的练习，完全有可能利用18帧的取消可能时间大幅提高确认的成功率。

右表中列举了各角色重要的具有较长取消可能时间的单发取消技(如隆、肯的蹲下MK等)，并对技的特征进行了一些备注说明。从实践来看，取消可能时间在13帧以下的单发技要在实战中实现确认的难度相当高，而取消可能时间大于15帧，那么通过练习还是有可能达成高确率确认的，实用价值会更高，应该是玩家为掌握确认技巧而主攻的对象。当然，个人的反应速度差别会造成确认掌握程度的差异，而这些数据也只是起参考作用的，感受确认这杆“最利之矛”的强悍之处始终需要玩家的不断探索。



▲使用下段或中段单发技时　可以先观察对手的姿态，对判断招式是否命中会有一定的帮助。

单发取消起始技的犹豫时间

春丽	蹲下MK 18　←+HP 16 ※蹲下MK＞凤翼扇的确认具有极高的实用性　春丽使用者必须掌握。
诚	打下手刀・落风 18 ※取消正中线五段突时，取消得很晚也可以连上。
Q	突进头部打击(暂名) 轻13/中14/重16 ※实际确认时尽量使用重攻击，这样会比较容易。
12号	近身站立MP 15　近身站立MK 12 ※近身站立MP用来确认的话几乎没有利用价值。
雷米	美德之残光・低音 19 ※在版边时，SA1和SA2都可以用于取消形成连技。
阴	蹲下MK 13　虎扑子 18 ※这两招确认在实战中的实用性比较低，用TC技确认即可。
阳	蹲下MK 12 ※与阴相同　蹲下MK用以单发确认难度太大　无实用价值。
亚历克斯	近身站MK 16　猛突肘击 轻13 中15 重17 ※除轻猛突肘击之外　其他技的实用度均有所保证。(闪光斩 中11 重14)
豪鬼	蹲下MK 12 ※取消可能帧数少　以豪波动拳过渡可提高确认的安定性。
隆	蹲下MK 12 ※与豪鬼的情况基本相同。
达德利	短摆突击 14　站立HK 12 ※站立HK＞EX机关枪突击的单发确认难度和实用性都极高。
内克罗	←+MK 17　←+MP 17 ※取消可能帧数多　让人有些意外，取消电磁蛇效果不俗。
奥罗	蹲下HP 14 ※可确认取消鬼神槌形成少有的投技连续技，取消较晚也能够命中。
肖恩	蹲下MK 13　近身站立HK 15 ※有15帧犹豫时间的近身站立HK　似乎具有更高的利用价值。
肯	蹲下MK 13 ※确认疾风迅雷脚相当困难　没有把握可在中间夹一个波动拳。
埃琳娜	蹲下MP 16 ※作为起身攻击的话还不错　但是在没有BLOCKING限制时比较困难。
雨果	巨人双掌破 14 ※取消开山铁锤时会因为距离变成非取消系确认。
犹利安	滑轨战车 轻 中 重 16 ※滑轨战车＞暴君之怒吼确认可能，EX为非取消系确认。

最强之盾——反击教程

PART 1 反击的基础知识

BLOCKING虽然是《SF3.3》中极为重要的系统，但是即便是高手之间的对决，BLOCKING与防御之间的比例也不过是1：7左右，因此防御依然是防守的主要手段，而防御后的反击也要比BLOCKING后反击的机会多得多，由于BLOCKING在之前已经有过专门的说明，因此我们这里所说的反击特指防御后的反击。

大家都知道，攻击侧会有出招硬直，而防御则会有防御的硬直时间，两者的时间差大小是能否反击以及选择反击手段的基础。只要防御硬直小于对手的出招硬直，并能够在时间差内令反击技的判定发生，那么反击便能成立。比如说当时间差为5帧时，也就是说防御侧有5帧的有利时间，只要第一时间使用发生时间在4帧以下的技进行反击，那么就能命中对手。(注：命中发生为1帧)另外需要考虑的一点是距离，因为防御发生后，双方会弹开，那么如果反击技的攻击距离小于双方弹开的距离，就算是反击技发生在有利帧数之内也无法命中对手。因此从反击手段上来说，要考虑发生速度和攻击距离两方面。

反击手段主要分三类，首先是具有取消特性的普通技，因为这样的普通技通常是强力连续技的起始技，而且发生速度也比较快；其次是必杀技，比较适合防御后双方距离较远时使用，但必杀技发生不算快，所以EX技的合理运用会比较重要；最后是超杀，除了攻击力强之外，超杀有发生速度快的重要特征，而突进系的超杀在反击中因为不会对距离有太大要求，会显得更为活跃。当然，必杀槽会对用超杀反击的回数进行限制，也不能绝对依赖，因此普通技依然是首选。(使用投技的情况请参看上期研究)

▲对手的出招破绽与防御后的硬直时间差是反击理论的基础。

PART 2 反击技术的习得

反击技术中最为重要的一环可能就是在防御硬直消失的一瞬间输入指令，实现逆转动作。如果逆转动作为必杀技或超必杀，那么画面上还会出现“REVERSE”的字样。可能有人会问，防御硬直消失实现REVERSE也就是一两帧的时间，怎么可能输入一个完整的必杀技或是超杀指令呢？这就需要在防御过程中提前输入指令，在硬直消失瞬间完成最后按键的那一步，这样才能减少从硬直消失到反击技判定出现的时间，充分利用有利帧数进行反击。补充说明一下，很多《街霸》作品中，使用必杀技或超杀按下键和松开键都是有效的，因此在防御中按住键并输入方向指令，防御硬直消失时松开键的操作方法也是行得通的，有时还能防止误操作。提前输入的反击相关技巧其实也适用于“红BLOCKING”。

其实REVERSE比较困难的其实并不是必杀技或超杀。刚才说过，反击的第一选择是普通技，而普通技是不存在提前输入的。如果中间有两三帧的余地，那么用普通技反击的命中率会比较有保证，如果是6帧的有利时间用发生速度为5帧的普通技反击，那么想要有很高的命中率几乎不太可能。因此，在这种情况下，可以采用多段技防御中按键连打的方式来提高反击命中率；如果使用的普通技本身有较长的硬直，反击失手被对手防御的话会出现“逆反击”的局面，那么需要在普通技后取消安全型的必杀技，推远距离减少破绽。

另外，演出时间较长的必杀技、超杀因为给了玩家足够的心理准备，防御后反击并不困难，对于突如其来的单发技进行反击也是一项高级别的反击技术。因为如果在防御单发技后贸然反击，成功率不高不说，还有被对手防御甚至BLOCKING的可能，陷入反击者被反击的尴尬。对单发技除了防御之外，还应有一点预判的意识在里面，在把握对手距离与攻击方式的联系之外，有时还要耳听八方，如能对防御时的音效有一定条件反射则更容易实现对单发技的反击。(请参看后页反击列表)最后还要说一句，最强的盾牌并不是能封堵多少进攻，而是在能否给人以反击的机会，要不然，再坚强的防守也会变得毫无意义，因为转守为攻才能帮助我们赢得胜利！

全角色必杀技及超杀反击列表

诚

技名	轻	中	重	EX	距离
●突进正拳突 疾风	—	—	—	—	密
●直上正拳突 吹上	12	12	12	−2	近
●打下手刀 落风	4	4	0	−4	近
●吊喉轮 唐草	—	—	—	—	—
●闪光踵落 剑	—	—	—	—	—
○正中线五段突	17				密
○暴土佐波碎	20				近
○丹田练气・攻之型	—				—

Q

技名	轻	中	重	EX	距离
●突进头部打击	2	2	3	21	近
●突进头顶部打击	10	11	12	—	近
●突进下肢打击	13	46	15	18	近～密
●高速度连续打击	6	9	8	23	近
●捕获及痛恨打击	—	—	—	—	—
○突进及致死连续打击	19				密
○腹部及后头部的痛打	25				近
○爆发伴随打击或捕获	17				近

阴

技名	轻	中	重	EX	距离
●虎扑子	0	0	0	—	近
●绝招步法	11	11	11	2	近～密
●铁山靠	1	3	5	7	近
●二翔脚	25	26	28	28	密
●前方转身	—	—	—	—	—
○扬炮	27				密
○枪雷连击	27				密
○幻影阵	—				—

阳

技名	轻	中	重	EX	距离
●穿弓脚	25	19	16	16	密
●螳螂斩(停止时)	7	11	15	9	近～密
●白虎双掌打	3	3	3	—	近
●前方转身	—	—	—	—	—
●快跑	—	—	—	—	—
○雷震魔破拳	−1				密
○转身穿弓腿	69				密
○星影圆舞	—				—

隆

技名	轻	中	重	EX	距离
●波动拳	9	9	9	0	远
●升龙拳	24	32	38	37	密
●龙拳旋风脚	12	8	1	4	近～密
●空中龙拳旋风脚	—	—	—	—	—
●上段足刀踹	12	11	10	12	近
○真空波动拳	12				近
○真・升龙拳	25				密
○电刃波动拳(不蓄力)	31				近

埃琳娜

技名	轻	中	重	EX	距离
●车轮割	19	22	27	30	密
●犀牛角	3	4	6	2	密
●槌棒强打	0	−1	−4	−4	近
●山猫尾	17	15	15	15	近
●旋转镰刀(不追加)	2	6	8	15	近
○回转打击	12				近
○勇者之舞	30				近
○治疗	—				—

内克罗

技名	轻	中	重	EX	距离
●旋风钩	−1	4	18	9	近～密
●电磁风暴	10	26	24	—	近～远
●回升眼镜蛇	5	5	5	3	近
●飞行毒蛇	3	2	2	−2	近～远
●毒蛇牙	15	17	19	—	近
○超电磁暴风	12				近
○冲击之舞	—				—
○电磁蛇	11				近

豪鬼

技名	轻	中	重	EX	距离
●阿修罗闪空	—	—	—	—	—
●豪波动拳	11	11	11	—	远
●斩空波动拳	—	—	—	—	—
●灼热波动拳	23	18	15	—	近
●豪升龙拳	24	30	34	—	密
●龙卷斩空脚	12	8	5	—	密～近
●空中龙卷斩空脚	—	—	—	—	—
●百鬼袭(下段)	11	11	11	—	近
○灭杀豪波动	13				近
○天魔豪斩空	—				—
○灭杀豪升龙	25				密
○灭杀豪螺旋	35				近
○灭杀豪旋风	—				—
○瞬狱杀	—				—
○金刚国裂斩	26				远

春丽

技名	轻	中	重	EX	距离
●百裂脚	−3	−1	1	−3	远
●气功拳	2	2	2	8	密～近
●回旋飞鸟蹴	17	10	4	7	近
●霸山蹴	2	2	1	2	近
○气功掌	38				超远
○凤翼扇	23				近
○天星乱华	31				密

雷米

技名	轻	中	重	EX	距离
●美德之残光・高音	−5	−5	−5	−4	远
●美德之残光・低音	−1	−1	−1	0	远
●玛・雪利的悲哀	17	23	26	21	近～密
●冰冷苍白	4	4	6	2	密
○愤怒之流星	−3				超远
○美德之安息	29				密
○伤心小夜曲	—				—

肯

技名	轻	中	重	EX	距离
●波动拳	11	11	11	6	远
●升龙拳	17	24	31	36	密
●龙拳旋风脚	5	6	7	3	近
●空中龙拳旋风脚	—	—	—	—	—
○升龙裂破	38				密
○神龙拳	80				近
○疾风迅雷脚	11				密

肖恩

技名	轻	中	重	EX	距离
●肖恩滑车	14	14	14	14	近
●龙碎	24	30	34	37	密
●龙卷风	7	6	6	3	密
●龙尾脚	3	2	3	1	密～近
○强力裂破	39				远
○升龙加农	43				密
○超强龙卷风	31				密

犹利安

技名	轻	中	重	EX	距离
●金属球	8	4	−3	16	近
●爆裂膝落	18	18	18	16	近
●危险头突	2	3	6	−2	近～密
●骨轨战车	10	11	12	9	远～近
○暴君之怒吼	17				密
○现世之雷	36				近
○防护反射镜	—	—	—	—	—

奥罗

技名	轻	中	重	EX	距离
●日轮掌	6	4	2	−1	近
●鬼蜻蜓	22	30	38	48	近～密
●仁王力	15	15	15	—	近
●人柱渡	—	—	—	—	—
○鬼神力	—				—
○夜行魂(大魂)	2(73)				近
○天狗石	—				—

12号

技名	轻	中	重	EX	距离
●N D L	5	9	13	0	近～远
●A X E	5	6	7	4	近
●D R A	—	—	—	—	—
○X N D L	31				远
○X F L A T	26				密
○X C O P Y	—				—

亚历克斯

技名	轻	中	重	EX	距离
●闪光斩	2	1	1	1	近
●强力轰炸	—	—	—	—	—
●空升膝碎	—	—	—	31	密
●空降踏碎	3	3	3	3	近
●猛突肘击	2	8	8	6	近
●回旋D D T	—	—	—	—	—
○超强力轰炸	—				—
○回旋镖强袭	—				—
○掣击头突	—				—

息吹

技名	轻	中	重	EX	距离
●苦无	—	—	—	—	—
●雷打	5	6	7	—	近
●风斩	17	16	17	21	密～近
●首折	10	16	19	15	密
●旋(不追加)	4	2	8	11	近～远
●飞燕	31	38	35	30	远
○霞朱雀	—				—
○铠通	54				远
○暗时雨	6～10				密

雨果

技名	轻	中	重	EX	距离
●巨人手掌破	−11	−16	−19	−10	近
●月球垂压	—	—	—	—	—
●击落骨碎	—	—	—	—	—
●怪兽绳索	8	10	11	22	近～密
●极端投掷	—	—	—	—	—
●肉弹挤压	—	—	—	—	—
○十亿超重压	—				—
○百万吨压迫	—				—
○开山铁锤	29				近

达德利

技名	轻	中	重	EX	距离
●喷射钩拳	23	30	38	37	密～近
●闪避直拳	7	7	7	—	近
●闪避钩拳	12	12	12	—	近
●机关枪突击	3	9	15	15	近
●十字反击	—	—	—	—	—
●短摆突击	0	0	0	3	近
○火箭钩拳	31				密
○回旋雷击	9				近
○螺旋突击	10				近

※表中的数据单位为"帧"，1帧=1 60秒。※埃琳娜的旋转镰刀追加输入一律为28帧。息吹的旋追加输入时为7帧，下段派生轻中重均为12帧 EX为16帧。

倒地系普通技的破绽

角色名	技	破绽	角色名	技	破绽
奥罗	蹲下HK	6	达德利	蹲下HK	12
诚	蹲下HP	6	隆	蹲下HK	13
春丽	蹲下HK	7	犹利安	蹲下HK	13
阳	蹲下HK	7	肯	蹲下HK	13
息吹	蹲下HK	8	亚历克斯	蹲下HK	15
埃琳娜	蹲下HK	9	豪鬼	蹲下HK	15
12号	蹲下HK	11	肖恩	蹲下HK	16
雷米	蹲下HK	11	Q	蹲下HK	25
阴	TC(蹲HK＞HK)	11	雨果	蹲下HK	43
内克罗	蹲下HK	12	雨果	蹲下MK	5

可反击的单发普通技

角色名	技名	破绽
雷米	蹲下HP	8
	蹲下MK	9
	→+MK	7
亚历克斯	←+HP	11
豪鬼	TC(近距离站立MP＞HP)	12
息吹	近距离站立HK	11
	3+MK	6～16
肖恩	→+HK	6
埃琳娜	3+HK	9～14
雨果	站立MP	5
犹利安	蹲下HP	10
	站立HK	7

上表为各角色必杀技与超杀破绽情况，其本上是以双方处于密着状态下，对手在防御后(而不是BLOCKING后)攻方所具有的不利帧数为表中破绽数值的测算依据。而所谓距离是指防御必杀技或超杀双方弹开之后的位置关系，其中"密"是以隆可以用站立技命中对手的距离为基准的，而"近"是以隆可以用蹲下MK命中对手的距离为其准，"远"则是隆的蹲下MK无法达到的距离。在选择反击手段时除了要注意对手硬直时间的长短之外，还应该注意 下距离。左边两个表格中，第一个是各角色可将对手打倒的普通技(蹲下HK为主)在被防御之后所露出的破绽帧数；而第二个表格列举了一些单发通常技，从破绽帧数来看，在防御之后同样会有反击的机会，而更多的可以防御后反击的通常技大家可以在实战中慢慢摸索。

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!
通信地址:兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编:730000 Email:guide@ucg.com.cn
短信投稿:发送 TT+你希望投来的稿件内容简介到 33557770

火热秘技

PS2 战国无双 猛将传
日版

奇妙的BUG

在介绍这个BUG之前,首先声明:此BUG虽然乐趣十足,但会造成无法挽回的损失,请大家在试验前先拔掉记忆卡。

首先进入"仕合"中的"相扑"模式,在选择突忍的画面中,你会看到4位突忍选手。此时同时按SELECT+START键进行复位,这样就会和往常一样退回模式选择画面。不过此时你再进入无双演武模式或模拟演武模式之后,你就会发现:新武将全部变成了突忍。

选择突忍之后依然可以进行游戏,在战前准备画面中依然可以装备道具和选择武器,不过选择武器会出现很多异常的情况,如武器为空、武器图案变为武将头像等等。之后进入游戏,就可以使用突忍挑战正常游戏啦!

此时的操作方法和相扑模式中完全一样,玩家可以像往常那样控制突忍去完成任务。靠近马匹后按×键依然可以上马,不过——你见过骑马的突忍吗?当然是没有啦!于是你会看到突忍站在马上四处冲锋,那场面实在夸张。

过关之后,突忍依然会摆出新武将的动作,而语音也会变成新武将的。过关之后,有一定的几率会死机,但也有不死机的可能。如果不死机的话,同样可以获得武勋、成长能力,甚至还可以学习新的技能!

使用这个BUG之后,新武将就会永远变成这4位突忍,没有办法改变。因为此时一进"新武将"模式就会死机。这就是为什么要强调大家在试验前先拔掉记忆卡的原因。不过试一试还是很有意思的。

东京游戏展上试玩到了《真·三国无双》PSP版,大感动!

PS2 麻烦星人 恐慌制造者
日版

隐藏角色

剧情通关一次后可使用麻烦星球的长老"超老"。

使用超老将剧情模式再通关一次后,可选用隐藏人物"老爸",即主角COSMI君的父亲。

此君当年也是由"超老"一手调教出来的捣蛋鬼,其实力不容小觑。

PS2 网球王子 最强队伍结成
日版

"古伤"的妙处

在训练队员时,连续让其进行高强度的训练(如冲刺、举哑铃等)则有很高几率会让他获得不利技能"古伤",过一段时间后,他会主动提出离队去九州疗养。这时只要你别拉来新的队员,而耐心地等待10周后,他便会归队,同时所有能力提升两段!

隐藏人物:越前龙马(戴眼罩)

同前作一样,在选人画面里把光标移到龙马身上,按住L2键后决定即可使用。

同普通版的龙马相比,受伤后的眼罩版龙马力量与技术减弱了,但体力和精神力却得到了大幅提升。

最近由于某些事情,很想亲自到Konami总部去一趟……—_—#

GBA 马里奥弹珠台
日版 投稿人:零式

《马里奥弹珠台》的最终BOSS库巴果然不同凡响,要连续撞击两边的按钮将其震翻才能进行攻击,这么高的球速和命中率要求真是难为了笔者这种弹珠菜鸟玩家。还好,《马里奥弹珠台》继承了传统,吃了星星的马里奥始终是无敌的,库巴也不例外。笔者打库巴的时候刚好在外面的商店购买了星星一颗,打库巴的时候使用,只要击中库巴它就会龟背朝地,相当于把它震翻的效果,用这个方法猛击之,很快就把库巴打成一个球了。剩下的就很简单了吧,把"库巴球"打出城堡就大功告成了。当然,星星也是有时间限制的,要在效用消失以前抓紧时间把库巴打成球状,否则很可能功亏一篑。最保险的就是取得那个双星星道具,BOSS克星,可以用两个星星,命中率再差的人也有充足时间击倒BOSS,平时如果收集到千万要记得留着打库巴用哦。

本期帮忙测试了N个投来的假秘技,疲劳中……

PS2 范·赫辛
美版

Xbox 范·赫辛
美版

MOVIE出现指令

只要在游戏中输入以下指令,就能直接在GALLERY中观看影片。

MOVIE1:↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、L1、L3、R3、R1

MOVIE2:↑、→、↓、←、↑、←、↓、→、↑、R1、R2、R3

MOVIE3:L1、L2、R2、R1、R2、L2、L1、↑、↑、↓、↓、SELECT

MOVIE4:SELECT、L3、R3、SELECT、R3、L3、SELECT、←、←、↑、→、→

MOVIE5:L2、R2、L1、R1、SELECT、SELECT、L1、L1、R2、R2、L3、R3

MOVIE6:R2、R1、R2、R1、L1、L2、L1、L2、←、→、SELECT、SELECT

MOVIE7:L3、←、R3、→、L2、↑、R2、↓、L1、←、R1、→

无限弹药

只要打过HARD难度就能使用无限弹药。

虽说是个过时游戏,用来消遣还算不错。"已故"的小编ACE飞行员曾创下通关20多遍的记录。注意Xbox版中,L1为L,L2为白,R1为R,R2为黑,SELECT为BACK。

PS2 RUN LIKE HELL
美版

在道具画面中同时按下L1+L2+L3+R1+R2+R3,然后输入以下指令便可开启特殊效果。

生命最大:↑、↓、↑、↓、←、→、←、→、×、○

装甲最大:□、○、×、△、○、□、△、×、L3、R3

MV出现:←、←、←、○、○、×、L1、L1、R1、↑

接关次数增加:×、□、△、○、→、↑、←、↑、×、↑

步枪攻击力强化:L3、L3、L3、□、△、○、×、R3、R3、R3

脉冲枪攻击力强化:←、→、○、↓、←、×、↓、↑、×、△

霰弹枪攻击力强化:×、×、×、×、L3、R3、↑、↓、←、→

Repeater Rifle攻击力强化:←、△、→、×、↑、□、↓、○、R3、L3

狙击步枪攻击力强化:←、○、→、□、↓、△、↑、×、L3、R3

Bolt Thrower攻击力强化:×、□、△、○、×、○、△、□、×、↑

本作美版早已发售,前不久刚推出日版,故放出此秘技以怀旧之。

PS2 GHOST HUNTER
美版

无敌

在游戏中不要按暂停,按住→+L3键不放5秒钟以上,然后按△键即可。

攻击力提高

在游戏中不要按暂停,按住→+L3键不放5秒钟以上,然后按○键即可。

秘技虽少,但很实用。

PS2 史瑞克2
美版

全关卡出现

在第一关先暂停,进入剪贴簿画面后,依次输入←、↑、×、○、←、↑、×、○、←、↑、×、○、↑、↑、↑、↑、↑即可。

剪贴簿迷你游戏出现

在游戏中先暂停,进入剪贴簿画面后,依次输入←、↑、×、○、←、↑、×、○、←、↑、×、○、□、○、□、○、□、○,之后离开本关便可进入迷你游戏了。

Xbox 全能战士
美版 投稿人:逆刃刀

隐藏密码

以NEW PROFILE开始游戏时,在OPTIONS里输入以下密码,便可以获得对应的能力。

ha2p1py9tur5tle:进入官方军训模式

NICKWEST:大头模式

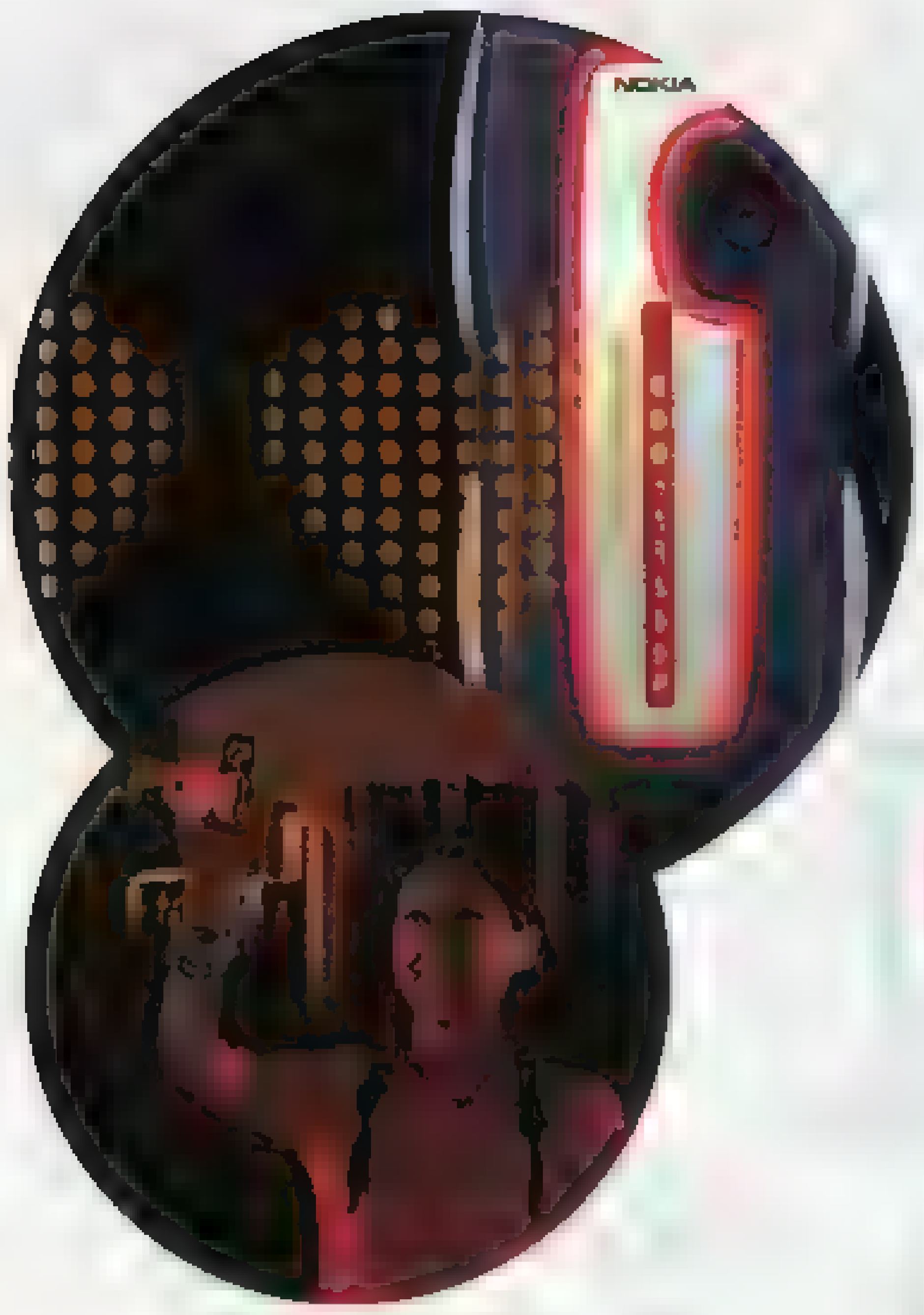
MERCENARIES:无限弹药

SWEDISHARMY:真实伤害模式

此游戏曾通过美国军方认可,来头不小呀!

©2004 Nintendo

哪款手机最好玩？当然是诺基亚3220！



最炫、最有趣的首数诺基亚3220独具创意的“[illegible]”功能。通过预装了特殊软件的随心换™“妙趣”闪语“彩壳，挥动手机即可在空中闪出手机中预置或自己编写的文字或图形。想说什么闪什么。

随心换™“闪光彩罩” 也是诺基亚3220的创新设计。机身侧边分别有两个半透明机罩，在来电、收发信息或玩游戏时，“闪光彩罩”就会红、黄、绿交替变幻。它同时还具有提示功能，当有未接来电（信息）或自我拍照时，它都会自动闪光。

“IN”要闪炫

相机肯定是必备的啦。**30万像素VGA照相机**配合65536色真彩屏，细腻呈现出图片的真实色彩。而且诺基亚3220还具备50秒摄像功能，随时抓住美妙瞬间。

NOKIA 3220

[illegible]是诺基亚3220另一处个性配备。每款包装均附送一块模板，你可以自由创作插片，表达自我心情。

说到诺基亚3220的[illegible]一个字 酷！强烈推荐沼泽竞技（Swamp Racer）和空中快车（Air Express），彻底颠覆按键操作模式，通过随心换™“妙趣”闪语“彩壳中内置的加速度传感器，依靠手机的移动和倾斜完成各种高难动作，新鲜又刺激。此外，手机本身还预置六款精彩游戏，更可下载40系列的所有JAVA游戏。

对于发短信多过打电话的你来说，**快速词组联想** 输入功能绝对受你追捧。它会根据词组的使用频率自动记忆，并在你输入时自动联想，让你“多快好省”地编写短信。

如果对方不能及时看到短信怎么办？诺基亚3220的[illegible]功能非常善解人意，只要你在手机中选择发送即显信息，短信内容就会自动显示在对方的手机上。

最后，我要给你介绍一个超可爱的**动感变色龙**—EMO™[2]。你可以发送EMO™情绪彩信给朋友，用它的动作和声音来表达你的心情，又FUN又酷。

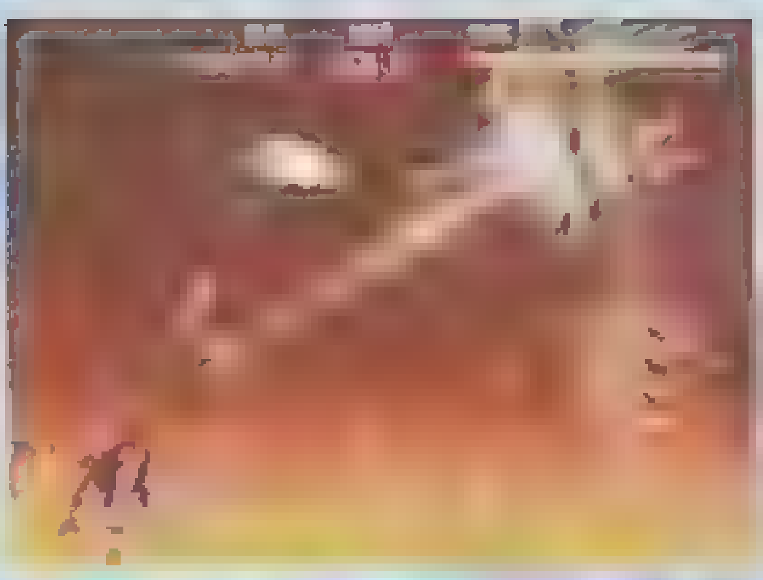
1 您需选购诺基亚3220随心换™“妙趣”闪语“彩壳套装，或者为诺基亚3220手机另外购买随心换™“妙趣”闪语彩壳套装。2 EMO和EMO Character是 ... Limited的商标。保留所有权利。2004

www.plumbook.cn

神游天下

《罪与罚》官方攻略

简单流程攻略



关卡0——梦

这关发生在梦里，非常容易。这里大家可以先熟悉一下基本操作，例如滚动，剑攻击，二段跳等。打克隆蜈蚣可锁定它的头部。

关卡1-1到1-3——东京之战

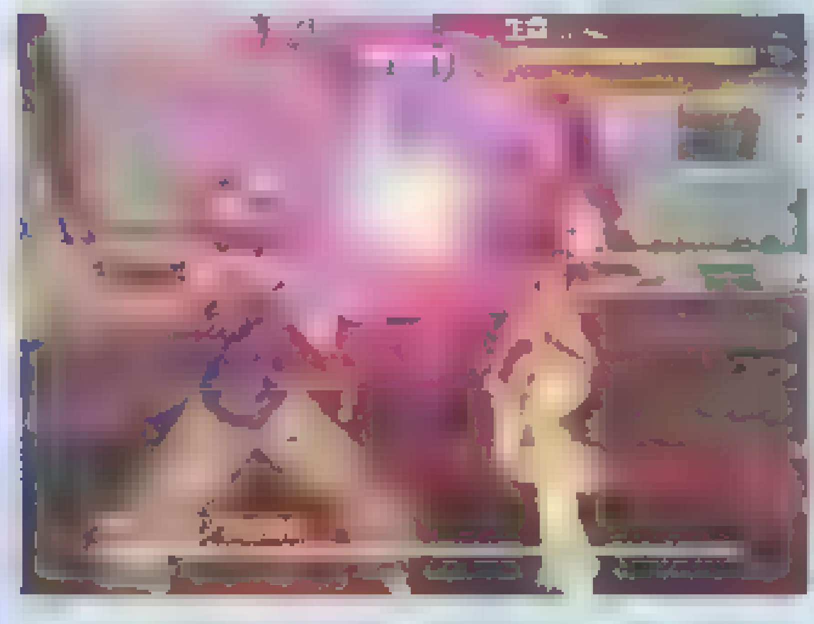
这关的敌人主要是"武装志愿军"的士兵。Boss"近零战机"射击其机翼可有物品拿。

在准备上飞行器时，暴徒的首领拉塔出现，在和拉塔战斗时，玩家尽量多用光剑攻击；如果拉塔挡，可以用光剑把它劈下平台。之后正式面对卡秋，在其发动念动力的阶段是无敌的。之后等她会直接攻击，在攻击时用光剑一下解决。

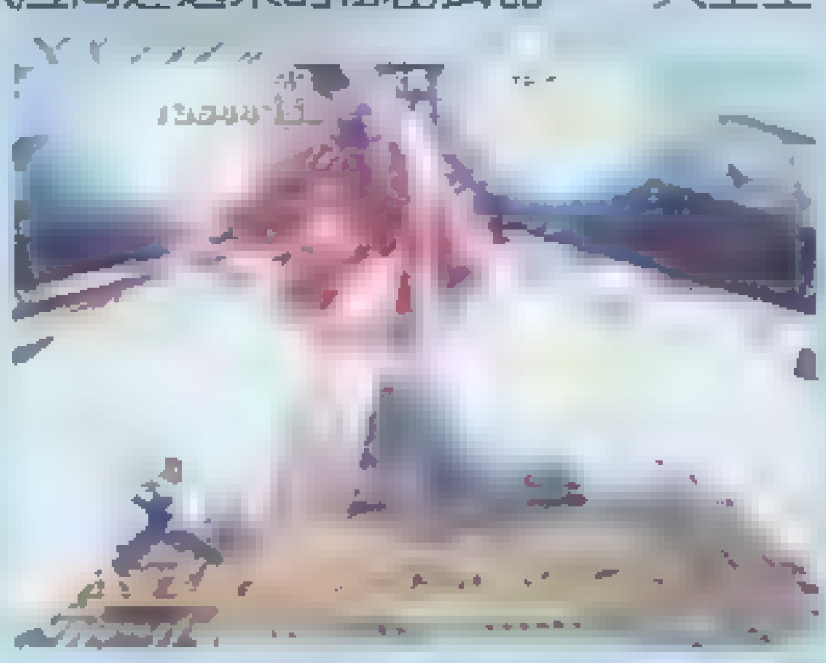
消灭卡秋的人类状态后，卡秋会变身，而主角唆姬也同时变身，灵活运用瞬移（方法同滚动，移动中是无敌）可轻松躲避卡秋的攻击。消灭卡秋第一次变身后，她会藏到血海的下面。瞄准卡秋露出的头部，注意避开火柱。第三次变身的卡秋主要的攻击方式是六点激光攻击，灵活运用瞬移可轻松过关。

关卡2-1到2-3——和武装志愿军的决战

这关开始控制的是爱兰。消灭掉拦路的一切障碍物后，可以见到Boss勒达。小心勒达丢出的炸弹和光球。在受到一定伤害后，她会跳上柱子上面循环跑，此时要在她接近时跳起用光剑斩。打败勒达和克隆海葵后，亚血会被克隆龙虾抓走，此时进入高速追踪关卡。建议锁定该暴徒的头部，然后自己可以从容的跳过深沟，并取得途中的物品。好不容易，终于见到了武装志愿军的首领布拉德。布拉德使用和我们一样的武器，并会闪避（不公平啊！），他在远处时用枪是无法对其造成伤害的（全部闪掉），把旁边跑来跑去的勒达优先击破。布拉德近身后直接用光剑和他格斗，不出几下就可以把他劈出窗口。



本游戏的重头戏终于开始，借助亚血的能力，爱兰会和亚血坐上一块地板（飞毯？）飞起来，在海上单独对抗武装志愿军的主力部队。等打得差不多时，布拉德率领的战机编队出现（布拉德站在飞机的样子好酷噢！），一番苦战之后，布拉德被打败了，被击落的飞机把海上的军舰也撞烂了，这时布拉德的武器供应商运送来的秘密武器——大型空中战舰（地球之眼"力库莱特"）出现。这里难度并不高，只要注意躲避就可以了。之后变身后的唆姬出现，而战舰也对唆姬发射"北极星"。你必须快速打爆"北极星"，否则你就会知道什么是秒杀。当唆姬射击时，你可以站在"北极星"的后面躲子弹。建议用手动类型射击，一定要把瞄准一直放在"北极星"上，否则肯定



罪与罚 地球的继承者　iQue　A·RPG

神游机

来不及！在"北极星"近到身边时，唆姬会开始准备使用必杀一击，而玩家则要在必杀一击发出前用光剑切掉"北极星"！

为了唤回变身的唆姬的人类之心，亚血把爱兰传送到了10年后的一列地铁上，而旁边的小孩竟然是唆姬和爱兰的孩子，现在的目标是找到唆姬。这里的许多"暴徒"用射击是很难击倒的，必须多利用反击和剑攻击。在最后一个车厢会掉下一堆黏状物体（暴徒的原始形态）挡住去路，用子弹打伤得没有它恢复得快，需要把它发出来的子弹反击到发紫光的那块才可以快速消灭。到达车头见到唆姬后进入下一关卡。

关卡3-1到3-3——为地球而战

亚血终于露出了本来面目，她还想发动更大的战争来训练唆姬，我们当然不能让她得逞。唆姬和爱兰逃出亚血的魔掌后，来到了北海道的海滩上，现在可以再次控制唆姬了。沙滩上出现的"暴徒"要多用光剑砍杀，其中在沙滩探出头的"暴徒"消灭可以得到加分物品。对付有六只触角的的大型"克隆章鱼"，可以先把一边的触角消灭，然后用光剑狠砍之。跟随爱兰来到一建筑物外，消灭小蜘蛛有加分物品。第二个Boss克隆蜘蛛出现，只要锁定它然后站在一侧用二段跳跃过其蛛丝可轻松击破，之后尾随克隆蜘蛛进入屋内，通过翻滚可吃齐两个加血宝物。然后不停射击窗口的克隆蜘蛛，身边的小蜘蛛可抽空用光剑杀掉，绿色的蜘蛛一定要快速消灭，不然会自爆，把克隆蜘蛛打出窗后会露出原形，并藏在房间左下角的垃圾桶里，锁定瞄准住它，利用反击把它喷出的东西全劈回去，不过要注意它喷出来的闪电。

两人饱餐了一顿蜘蛛后（好吃吗？），爱兰会被亚血抓走，唆姬则向"暴徒"的母巢进发。这里是一个全新的横版关卡（魂斗罗？）。途中一条喷火的克隆幼虫开始无法攻击，要利用反击才能消灭！此关需要注意的是，有个飞行的克隆人，会向地下喷大型火柱，火柱的伤害极大，要利用二段跳躲开。走出巢穴，终于看到了亚血和已经昏迷了的爱兰。

现在相信大家也看清了亚血的真面目，她发动战争来训练唆姬以便将来对付她的宿敌（好大的手笔啊）。现在因为阴谋被揭穿而决定消灭地球（目标好宏大啊！）。现在亚血变身为地球的模样，对地球进行攻击。而变身后的唆姬，现在面对的最终 Boss则是复制的地球。直接用枪射击她的效果是微乎其微的，必须把她放出的陨石、流星、旋风等东西反击回去，大家为了保卫地球而努力战斗吧。

劫后余生的地球，已经满目荒凉。不过我们的男女主角还在，只要还活着，就有希望……

> 本作的操作非常爽快流畅。无论是射击还是砍杀，手感都非常到位，让玩家体验到从所未有的爽快感。借助出色的原创剧情，游戏的气氛烘托得恰到好处。而鲜明的人物性格以及全程语音的搭配也为游戏锦上添花。游戏中的敌人更是设计得非常有魄力，面对庞然大物，我们是恐惧还是激动？整个游戏都在高速运动和射击中交替，配合枪林弹雨的场景，绝对让你大呼过瘾！

www.plumbook.cn

继续送

iQue全副装备补完计划

神游天下

——有奖征集玩家体验报告

上期本刊与神游公司联合推出的“神游加油装”100%免费派送活动在众多玩家中掀起了一阵不小的波澜，玩家们纷纷向本刊表示，这是自国内出现行货主机以后所获得的最大惊喜与实惠，而现在这一切还没完哦！经本刊与神游公司进一步磋商，决定向所有玩家有奖征集体验感受，丰厚的奖品将为你的iQue游戏征途补完全副武装！

赶快拿起你的笔，写下你的感受，就有机会全副武装你的iQue游戏生活！

主题

打小报告 做真玩家

对象

所有体验过iQue产品的玩家兼UCG读者

要求

请记录下您在体验“加油装”与享受神游游戏过程中的任何感受、联想、趣事、创意……创作形式不限。（文字、绘画均可，文字在1000字以内为宜，绘画无限制）

奖项设置

凡稿件被采用的读者，均可免费获得“神游欢乐家庭装”一套，数量不限，并在下期《游戏机实用技术》上刊登获奖者的作品。

※所有投稿原件恕不退还。

※神游科技（中国）有限公司拥有对稿件的使用权。

参与方式

请填写报名表，并选择您最方便的方式，在2004年10月20日前提交。（以邮戳、传真TITLE、E-mail发送日期为准）

1、**邮寄**：照实填写好报名表，连同您的大作寄往下面的地址，并在信封正面注明“UCG忠实读者”以及“有奖体验报告”字样

邮寄地址：江苏省苏州市机场路328号国际科技园B-203
神游科技（中国）有限公司　客户服务中心
邮政编码：215021

2、**传真**：照实填写好报名表，连同您的大作传真至0512-62882980客户服务中心

3、**E-mail**：照实填写好报名表，连同您的大作Mail至 Que@iQue.com

“iQue全副武装补完计划”报名表（复印有效）

●请填写您的个人信息

□如果您是神游俱乐部成员，请填写您的用户名：

____

□如果您非神游俱乐部成员，请填写：

姓名：________________

地址：________________

电话：区号______ 电话号码__________

电邮：________@________

●请选择您已经拥有的神游产品（多选）

□神游机　□共游机　□欢乐家庭装

□神游加油装　□小神游（黑色）　□小神游（铂金版）

□游戏________________

●请选择您最想拥有的神游产品（多选）

□神游机　□共游机　□欢乐家庭装

□神游加油装　□小神游（黑色）　□小神游（铂金版）

□游戏________________

●请选择您最期待的神游新产品（多选）

□小神游GBA SP

□神游原创软件

□下一代神游主流电视游戏主机

□下一代神游主流便携式主机

□更多颜色的小神游GBA

□更多第三方软件，如__________

□更多硬件周边，如__________

□更多游戏周边，如__________

□其他，如__________

●请写下您对神游的任何建议（可另附纸张）

____

____

____

____

____

____

10月A“UCG读者100%获赠神游加油套装及神游机游戏”活动获赠读者名单

王铁	北京市	何群	黑龙江哈尔滨	臧乃林	江苏南京	张纪联	上海市	林寿	上海市	陈大漆	福建泉州	周芹彬	深圳市
关鹏鹏	北京市	张申鑫	黑龙江哈尔滨	姜海洲	江苏南京	林吉	上海市	陆杨	上海市	蔡庆禄	福建邵武	李新宇	深圳市
张聪	北京市	刘云鹏	黑龙江哈尔滨	万礼	江苏苏州	詹涛	上海市	赵鸿君	上海市	梁国民	广东东莞	杨尧	云南昆明
王鑫	北京市	冯占超	吉林四平	章少云	江苏无锡	周涛	上海市	张伟	上海市	吴国荣	广东佛山	罗国佳	四川成都
崔泽鹏	北京市	王纲	辽宁大连	谢阳	江苏无锡	康晓磊	上海市	朱文劲	上海市	李嘉杰	广东江门	傅宁	四川成都
赵齐	北京市	吕泽楠	辽宁凌源	魏利	江苏无锡	葛伟奇	上海市	鲁永强	上海市	曾传荣	广东茂名	曾春	四川成都
郭飞	北京市	苗波	山东济南	孟奇	江苏无锡	夏风	上海市	毛伟杰	上海市	李飞	广东深圳	王凯	四川成都
邹寿	北京市	姜月芬	天津市	张帆	江苏张家港	俞韬	上海市	于亮	浙江杭州	梁杰毅	广州市	蒋秉爱	四川成都
张云峰	北京市	樊伟华	天津市	吕辰杰	上海市	王伟	上海市	何彦婷	浙江杭州	张敏	广州市	张俊	重庆市
王鹤	北京市	潘硬	天津市	叶宗兆	上海市	余冬晖	上海市	叶凯	浙江杭州	张强	广州市	肖麟阳	重庆市
陈玉龙	北京市	王春晓	天津市	钟伟	上海市	张蓉	上海市	钟秀兰	浙江杭州	曾俊晖	广州市	魏丰华	河南新乡
陈磊	北京市	吕文章	安徽六安	汪钦	上海市	唐楠	上海市	杜鹏	浙江杭州	吴乃明	广州市	孙丹	河南郑州
苏浩	北京市	钱科晨	江苏常州	王宇浩	上海市	[illegible]	上海市	冯彦毅	[illegible]	陈琦	[illegible]	宋武霞	河南郑州
周俊	北京市	王晓宇	江苏江阴	陆俊	上海市	顾敏	上海市	徐婷	浙江台州	陈君	广州市	郭珺	河南
陈建	北京市	张霖	江苏南京	张磊	上海市	陈浩	上海市	余雪亮	浙江温州	[illegible]	海南三亚	丁勇	陕西西安
张景龙	湖北	王晓林	江苏南京	徐士皓	上海市	王恩明	上海市	朱涌龙	福建晋江	[illegible]	深圳市	[illegible]	江西南昌
倪柏明	黑龙江	林春倩	江苏南京	周黎华	上海市	季晓冬	上海市	王英豪	福建晋江	吴德华	深圳市		

让各位玩家久等了！经过繁复的整理，获赠读者名单已经确定，请大家赶快去神游官方网站www.iQue.com上看一下套装的领取方式吧。

＊有部分读者因已过了截止日才提交，以及提交资料不全（无神游机序号、无身份证、无联系方式），非常遗憾的错失了这次绝好的机会，小编在这里提醒大家，请在今后参与活动时务必注意相关细则。

www.plumbook.cn

《圣斗士星矢 天界篇·序奏》无责任访谈

主持人：卡伦　特约嘉宾：D·S　沙罗

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

卡伦：啊，是D·S和沙罗，抱歉打扰一下。这期动漫园我打算做一个《圣斗士星矢 天界篇·序奏》（以下简称《圣》）的访谈，不知您二位可否……

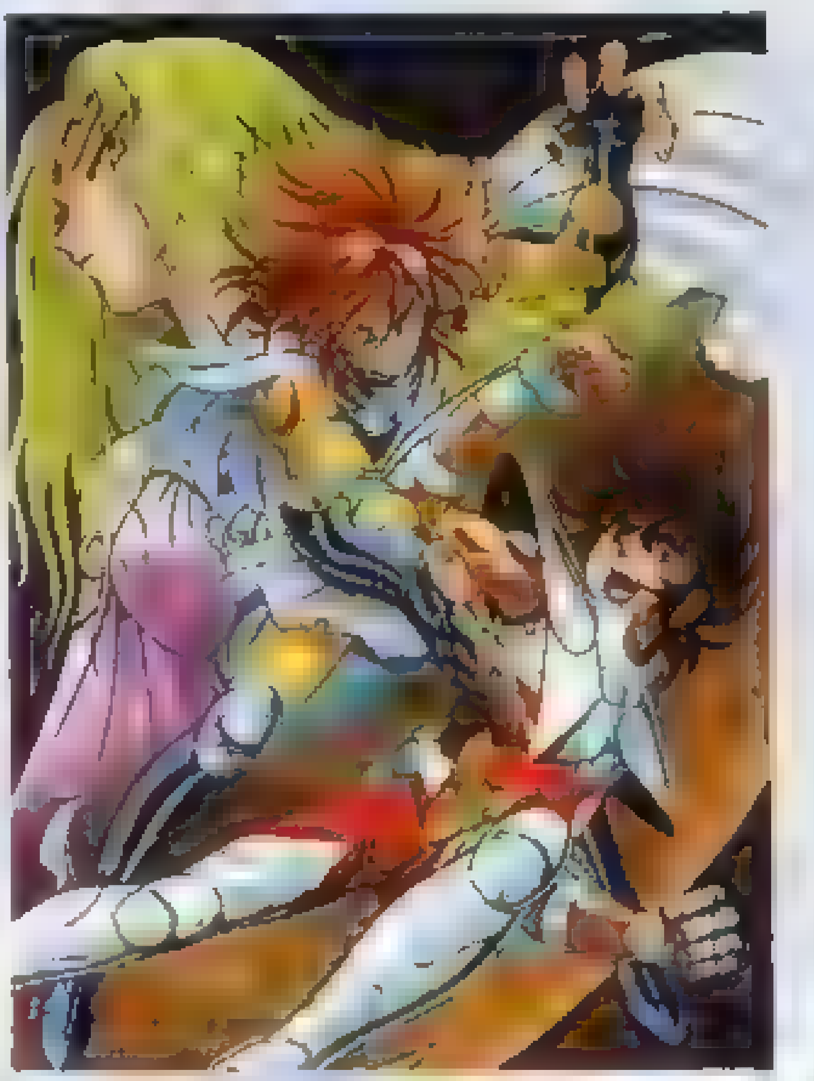
D·S& 沙罗：（异口同声）否，没空。

卡伦：……我的意思是说，晚上小弟做东，不知两位大哥可否赏面去一起吃烧烤呢？

D·S& 沙罗：你还在磨蹭什么？让我们开始吧。

卡伦：……首先，我想问个问题，前些天D·S、邪魔天使、阿修罗等人在沙罗的电脑前第一时间观看《天》的“首映式”时，为什么从头到尾笑个不停呢？难道你们觉得这部剧场版里有什么幽默的情节吗？

D·S：岂止是幽默，看过这片子后我差点笑出两块腹肌来。我认为，在星爷的《功夫》问世前，绝对没有哪部片子该来挑战《天》的喜剧天王地位。



沙罗：有这么夸张吗？这可是严肃的电影啊。

可悲……看来你们两个还是没有领略到这部“神作”的精髓啊。回答我，看过这部片子后，留给你们最深的感受是什么？

沙罗：当然是沸腾的热血与燃烧的青春！

卡伦：好多裸体。

D·S：不错，卡伦同学很有前途。

卡伦：谢谢。

沙罗：……

卡伦：让我们开始逐一分析剧情吧，首先谈谈开篇坐在轮椅上登场的星矢，他在《冥王篇》一役最后心脏被哈迪斯的神剑贯穿，居然至今仍能存活，实在是出人意料啊。

沙罗：那是自然，星矢坚毅的精神已经远远凌驾在肉体之上了呀。

D·S：沙罗的观点完全正确，这正是作为一只小强所必备的身体素质与职业道德！

沙罗：喂，我不是那个意思吧……

卡伦：天斗士的出场也是极为华丽呢，他们居然对毫无抵抗能力的星矢痛下杀手，实在是残忍之极。

沙罗：没错，幸好有雅典娜女神的庇护，他们掷向星矢的标枪才无一命中，只不过稍稍擦伤了星矢的皮肤。

D·S：瞧瞧人家《十面埋伏》，几十位州府高手用竹筒在金城武和章子怡身周瞬间插出个竹垛子，愣是没碰破人家半点油皮。看来日本人的招数照比我们中国功夫还是未够班啊！

卡伦：那是因为剧情安排不同而已……言归正传，不久，天斗士的主子——月神阿耳忒弥斯登场了，两位对她的第一印象如何？

沙罗：不愧是雅典娜的姐姐，气质雍容华贵，忧郁的神色间似乎淡淡地划过一丝哀伤……

D·S：眼睛居然比雅典娜还要大，而且长在头发外面。

沙罗：那是美杜莎！

D·S：没有必要争论人名翻译问题。

沙罗：才不是！

卡伦：呃……雅典娜为了保护以星矢为首的圣斗士们而甘愿把权杖交给阿耳忒弥斯，主动来到圣域深处奉献出自己的鲜血来挽救人类。虽说剧情有些老套，但却是故事的转折点。

沙罗：没错啊，《北欧篇》、《海皇篇》、《冥王篇》以及诸多剧场版里都是这样的，雅典娜……不，舍己为人的纱织小姐正是我憧憬中的女孩形象呀！

D·S：我就纳闷了，雅典娜的体格咋就那么健壮捏？有事没事就去义务捐血，莫非是有受虐倾向？

沙罗：……你和诸神有仇吗？

D·S：我的意思是说，照比以前的大风大浪，这次放血只不过是小Case而已，沙罗你大可放心。

卡伦：总之呢，因为这个事件，星矢苏醒了过来，青铜五斗士再次齐聚一堂，去解救正在圣域深处放血……哦不，是正在拯救人类的雅典娜。

沙罗：哦哦，新的圣战再次开始了！激动！

D·S：莫非这就是你常念叨的那个什么《圣战之系谱》？

沙罗：去死！

卡伦：说到“新的圣战”……你们觉得这次的敌人实力如何？

沙罗：第一个登场的那个天斗士攻击力强得吓人啊，瞬和一辉在他面前根本毫无还手之力。由此可见后面的敌人将会愈来愈强，一想就不禁热血沸腾了！

D·S：不过他的防御力也低得吓人，最后被一辉突袭的一记“凤翼天翔”秒杀。想当年黑暗圣斗士的四天王好歹还能挨一下呢。

卡伦：考虑到剧场版的时间因素，那的确是理所当然的事情。不过第二个天斗士奥德修斯就比较棘手了，合冰河、紫龙、星矢三人之力才能打赢。

D·S：星矢的名字完全可以去掉，整场战斗中他除了边扭曲身体边撕心裂肺地惨叫外根本什么也没做。而且一想到声优古谷澈大叔早已过了不惑之年，不禁感叹这年头谁混碗饭吃都不容易啊。

卡伦：唉……是呀。

沙罗：这不是重点吧！再说，我觉得敌人最后莫名其妙地自爆身亡是由于先前中了星矢的拳——没被察觉到的拳。

卡伦：你说的是黑暗天马的黑死拳吧……

D·S：不，我觉得应该是那个天斗士为击败三人而强催功力，使出了超越本身级别的力量，结果一招发出后因无法抑制内息错乱，被功力反噬而亡……口胡！这便是逆天的下场呀。

沙罗：拜托，那是港台漫画的桥段！

卡伦：至于最后一个天斗士伊卡洛斯显然着墨颇多，一直同众人周旋到最后。由于他亦正亦邪的身分，很有可能成为《天》中人气最高的角色呢。

沙罗：那当然，他是魔铃的弟弟嘛。编剧也是要考虑到呼应伏笔的呀。

D·S：那当然，他的声优是绿川嘛。编剧也是要考虑到生命安全的呀。

沙罗：……绿川的FANS有那么可怕吗？

卡伦：总之，星矢终于有惊无险地见到了雅典娜，接下来便是一段爱情戏……

沙罗：嗯，这段是“《圣斗士星矢》系列”中难得一见的篇章，将两人之间的感情描写得十分细腻。

D·S：不过雅典娜温柔无限地一口一个“星夜（星矢的日语发音）”让我听了不免有些嫉妒呢。

卡伦：阿耳忒弥斯此时再度登场，交涉未果后便拿出迷你版的黄金箭企图射杀雅典娜。虽然明知道这是白费功夫，不过我当时还真的不禁捏了一把冷汗呢。

D·S：哈哈，是害怕星矢再次扑过去做肉盾吧。

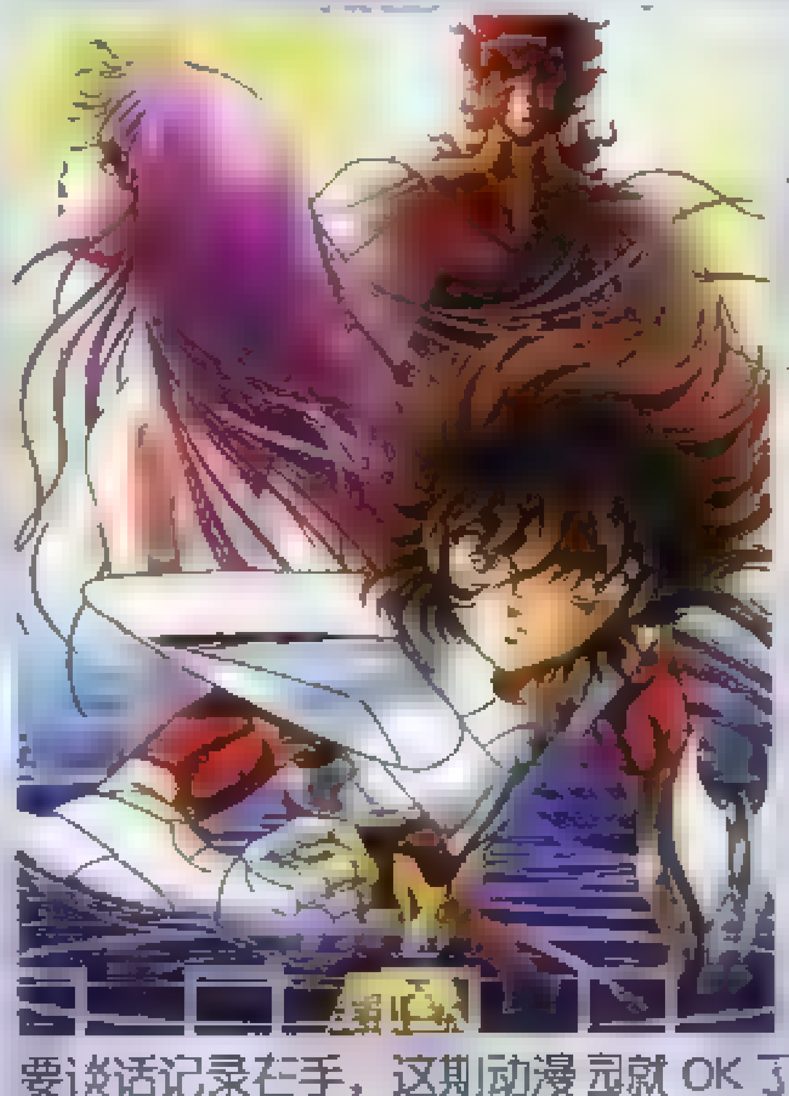
卡伦：英雄所见略同！要是那样的话续篇就指不定还得再拖到什么时候呢。

沙罗：我开始后悔加入这个话题了……

卡伦：好在伊卡洛斯最后良心发现，舍身挡住了那致命的一箭，让我想起了《海皇篇》最后的双子座加隆。

沙罗：这是全篇的点睛之笔！

D·S：沙罗说得太对了。依我分析，当时正在同星矢打斗的伊卡洛斯极有可能是被前者扔过去的，而且瞧雅典娜死抱着他不松手的架势，伊卡洛斯想不死也难。总之，这明显是一个精心策划的局啊！



沙罗：……谁有菜刀借我？

卡伦：咳咳，最后，希望您二位评论一下雅典娜和星矢在影片末尾对付不速之客太阳神阿波罗时双双赤膊上阵的壮举。

沙罗：不想评论了，我猜D·S这家伙又该扯些什么“无衣胜有衣才是最高境界”之类的歪理邪说吧？

D·S：什么，没有衣服？胡扯，他们二人在最后明明身穿究极圣衣“皇帝圣衣”与阿波罗华丽地战斗呀！哦，对了，忘了告诉你们，据说“皇帝圣衣”只有聪明的人才会看到哦……

沙罗：我受不了啦！（抱头逃开）

卡伦：啊，特约嘉宾走了……D·S，我们是不是太过分了？

D·S：嘘，小声点…… 甭管这么多，反正只要谈话记录在手，这期动漫园就OK了。走，今晚我请你去吃烧烤。

卡伦：老大，和你在一起我怎么有种罪恶感……

动漫情报站 A·C.EXPRESS

《云之彼端，约定的场所》即将公映

2002年，29岁的新海诚以一部25分钟的短片《星之声》而震动了整个日本动画界。除了音乐之外，这部作品包括剧本、演出、美术、制作等工作都是由其一手包办的，作品的素质之高也是令人为之赞叹。为此，新海诚被誉为出现于21世纪日本动画界的超新星。而时隔四年之后，在今年秋天，新海诚的新作——《云的彼端，约定的地方》也将在日本上映，片长为50分钟。

影片是以新海诚发表在《新现实》上的漫画《塔之彼岸》为蓝本的。故事发生在一个架空的日本被南北分治的世界，少女泽渡佐由理，两位少年藤沢浩纪及白川拓也三人偶然于美国统治的青森相遇并成为同学。由于三人同时对联合国领地北海道上所建造的"塔"产生兴趣，而决定合力制作小型飞机，并一同前往那座神秘之塔。可是，佐由理于中学三年级时，突然得了原因不明的记忆障碍症，之后在夏天转学去了东京，而两位少年因三人的约定破裂而最终也各奔前程。

五年过去了，浩纪偶然间发现佐由理于三年前开始因患上离奇的病症而沉睡不起，于是便寻找拓也帮忙，一同寻找解救佐由理的方法。两人仔细调查下发现，佐由理沉睡的病症竟与"塔"有关，这个约定的场所，这神秘的地域之内，会否隐藏着解救少女的关键呢？因此，两位少年再度为少女而制作小型飞机，贯彻三人之间的约定……

从上面的介绍中我们可以看出，本作的关键词有四个，分别是：由盟军修建的神秘之塔、昏迷不醒的少女，三人在年轻时订下的约定，以及，选择——拯救佐由理？还是拯救世界

原本本片预定是在2003年上映的，但一拖便是一年多的时间。相信当影片正式上映时，新海城会给我们带来又一个惊喜吧。

《全金属狂潮》第三季正式发表

自从《全金属狂潮》第二部播放完结后，关于本作将推出续集的传闻便从来没有间断过，而在不久之前，这些传言终于成为了现实！第三季的监督还是由执导第二部的武本康弘担当，但目前尚不清楚本作究竟是TV版、OVA版还是剧场版。不过喜欢第二部的朋友在知道监督人选后就应该安心了，以武本的个人风格来看，疯狂的搞笑大概依然会是作品的主题。

《猫和老鼠》当选成人最喜爱动画片

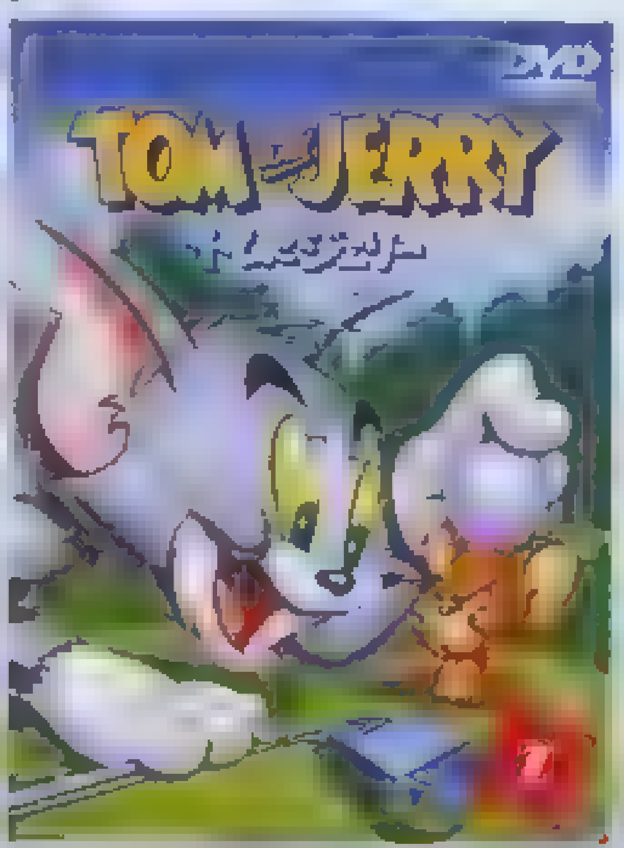
在英国有线电视频道Boomerang日前举办了一项有关最值得记忆的TV版动画的评选活动，大约1000名年龄在25至54岁之间的观众参与了投票，美国经典动画片《猫和老鼠》拔得头筹，当选为史上最受欢迎的成人动画。

《SNOOPY》以接近票数获得第二名，而《危险老鼠》名列季军。Boomerang频道的负责人丹·巴拉姆评价道："有着人类性格特征的动物所向披靡。"

下面，就让我们一同来看一下前十名的动画片目吧。

成人最喜爱的动画片前10名：

1 《猫和老鼠》
2 《SNOOPY》
3 《危险老鼠》
4 《顶尖猫》
5 《石头城乐园》
6 《邦尼兔》
7 《大力水手》
8 《公路赛跑》
9 《古怪赛车》
10 《Hong Kong Phooey》



《忍者神龟2》国庆来中国

国庆节的时候，喜欢《忍者神龟》的朋友们在打开CCTV－6时也许会感到万份惊喜，因此从那天起，长达52集的《忍者神龟2》将登陆CCTV－6的荧屏，每晚19：00播出一集。本系列是2003年推出的，完全重写了80年代版《忍者神龟》的剧本，设定和剧情都和以前的故事有所冲突，各位在观看时将会有一份全新的感受。

新版剧情介绍

都城地下的下水管道中，我们的主人公少年忍者龟们突然遭遇了一群捕鼠器的攻击，少年龟的师傅斯布林特也因此失散了。这些小型机械张嘴怪不停地破坏着一切东西，少年忍者龟们不得不放弃了他们生活了15年之久的家园。为了找到失踪的师傅，他们冒险来到了地面上，同流氓团伙紫龙帮及一群神秘的忍者战士发生了争斗。到底为何会发生针对忍者龟们的一连串袭击，紫龙帮及幕后的斯雷德又到底有何目的呢？四名少年忍者龟的冒险已经展开！

《犬夜叉》剧场版将召开试映会

虽然《犬夜叉》的TV版已经在前不久完结，但本作的剧场版依然会继续推出下去。据报道称，《犬夜叉》的第四部剧场版动画　《犬夜叉～红莲的蓬莱岛》是将会让本作的FANS看到一直隐藏在动画版中的谜团！在犬夜叉与桔梗的因缘的蓬莱岛里隐藏的秘密究竟是什么？而最后的敌人又会是谁？在12月12日，在东京和大阪将会举行本作的试映会，共有1100名幸运儿将先行看到这部动画。

《战斗妖精雪风》衍生作公布

自2002年改编为OVA动画以来，《战斗妖精雪风》一直以其精彩的剧情和超棒的机设受到了社会各界的一致好评。虽然本作的最终卷还未发售，但制作方却突然公布了这部作品的衍生作——《战斗妖精少女 たすけて！メイヴちゃん》，并宣布其将于2005年2月24日发售。

实际上，本作的制作早在去年便已开始进行了，其起源于《战斗妖精雪风》负责机设的山下いくとが工作中的突发奇想，并于2003年在官方网站上公开插图后引起很大反响，之后迅速被模型化，现在OVA的推出也算是让其有了一个完美的收尾了。

《基诺之旅》剧场版制作开始

由时雨泽惠一写作，黑星红白绘制插画的著名小说《基诺之旅》在去年被改编成TV版动画《基诺之旅 the Beautiful World》后大受好评，而在最近，本作将会制作成剧场版动画的消息也已经得到了正式公布。剧场版将会于2005年春进行放映，《基诺》的FANS们可千万不要错过哦。

《钢之炼金术师》第49集背景资料

在《钢之炼金术师》的动画版进行到20多集以后时，基本上就已经完全脱离了漫画的剧情而成为了原创。而在动画邻近结尾时，更是对"门"这一关键词进行了另一个版本的解释。

公元1916年9月2日，14只恶魔笼罩在伦敦上空。

这是《钢炼》第48集的下集预告中出现的台词，当时许多人都对此疑惑不解，但当第49集播出后，大家惊异地发现，"门"的另一边竟然是一战时期受到空袭的英国。具体的情节这里就不为大家多说了，有兴趣的朋友可以自行观看。下面，就让我们一同来看一下第49集所涉及的那个年代吧。

1916年9月2日，德军进行了第二次攻击。这次的规模比以前大得多。9月2日那次空袭中，德国海军的12艘飞艇，L－11、L－13、L－14、L－16、L－17、L－21、L 22、L 23、L－24、L－30、L－32和SL－8在傍晚从基地起飞，同行的还有4艘陆军的飞艇：LZ－90、LZ－97、LZ 98和SL 11。这16艘飞艇一共携带了32吨炸弹。

德国陆军的LZ 98号飞艇在艇长恩斯特·莱曼的指挥下，从格拉夫桑德的泰晤士河口上空进入英国。莱曼后来曾担任著名的LZ 129兴登堡号飞艇的艇长。在确信到达伦敦东区船坞上空后，他投下了炸弹，然后调头向东北飞去。在途中，他们遇到了皇家空军少尉威廉·罗宾逊驾驶的一架驱逐机，但是LZ 98很快就钻进了云层里。

LZ－90号飞艇从弗林顿上空进入英国，轰炸了哈弗希尔。威廉·施拉姆指挥的SL 11号从正北方向飞到了伦敦上空，轰炸了伦敦近郊的圣奥尔本地区。它被安装在芬斯伯里和维多利亚公园的探照灯抓住了。SL－11好不容易才摆脱了探照灯，正在向北逃脱的途中，遇到了刚刚让LZ－98从手中溜掉的罗宾逊少尉。罗宾逊从后面接近这艘灰色飞艇，向它发射了两个混合子弹夹，但是没有看到丝毫击中目标的迹象。罗宾逊调头再次接近SL－11，瞄准飞艇侧面发动了第三波攻击。这一次，罗宾逊看到飞艇内部似乎有一丝亮光，紧接着变成一团迅速扩散的火焰，引燃了飞艇外面的蒙布。几秒钟之内，SL－11号飞艇就变成了一支照亮天空的明亮的大火炬。它熊熊燃烧着，缓缓坠向考夫雷村的场面，不仅让全体伦敦市民饱了眼福，而且也被后面陆续到达伦敦的那些德国海军飞艇看见了。

在SL－11坠毁的时候，埃里希·萨默菲尔德上尉指挥的L－16号飞艇离它才不到一英里远，犹如夜幕下的布景一般被燃烧的SL－11号映衬在夜空里。这引起了盘旋在附近的英国飞行员很大的兴趣。萨默菲尔德下令全部发动机开足马力，稀里哗啦扔下全部炸弹，然后拼了老命往北跑，在英国飞行员到达之前跑出了火光的照耀范围。30英里以外，L－21号的艇长弗兰肯伯格艇长目睹了SL－11被击毁的全部过程。他和他手下30名小伙子全都看见了南方的两艘飞艇，英国飞机围绕着其中一艘飞来飞去，然后就是火光和爆炸，之后一架英国飞机（罗宾逊少尉）发射了红绿两色信号弹。其他的德国飞艇都像L 16号一样匆匆忙忙扔光了炸弹，然后调头东窜。一共17吨优质的德国高爆炸弹被扔到了英格兰乡下肥沃松软的土壤里。这次轰炸给英国造成了21000[illegible]的损失，德国则付出了16条人命和一艘价值93000英镑的飞艇。

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后，画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

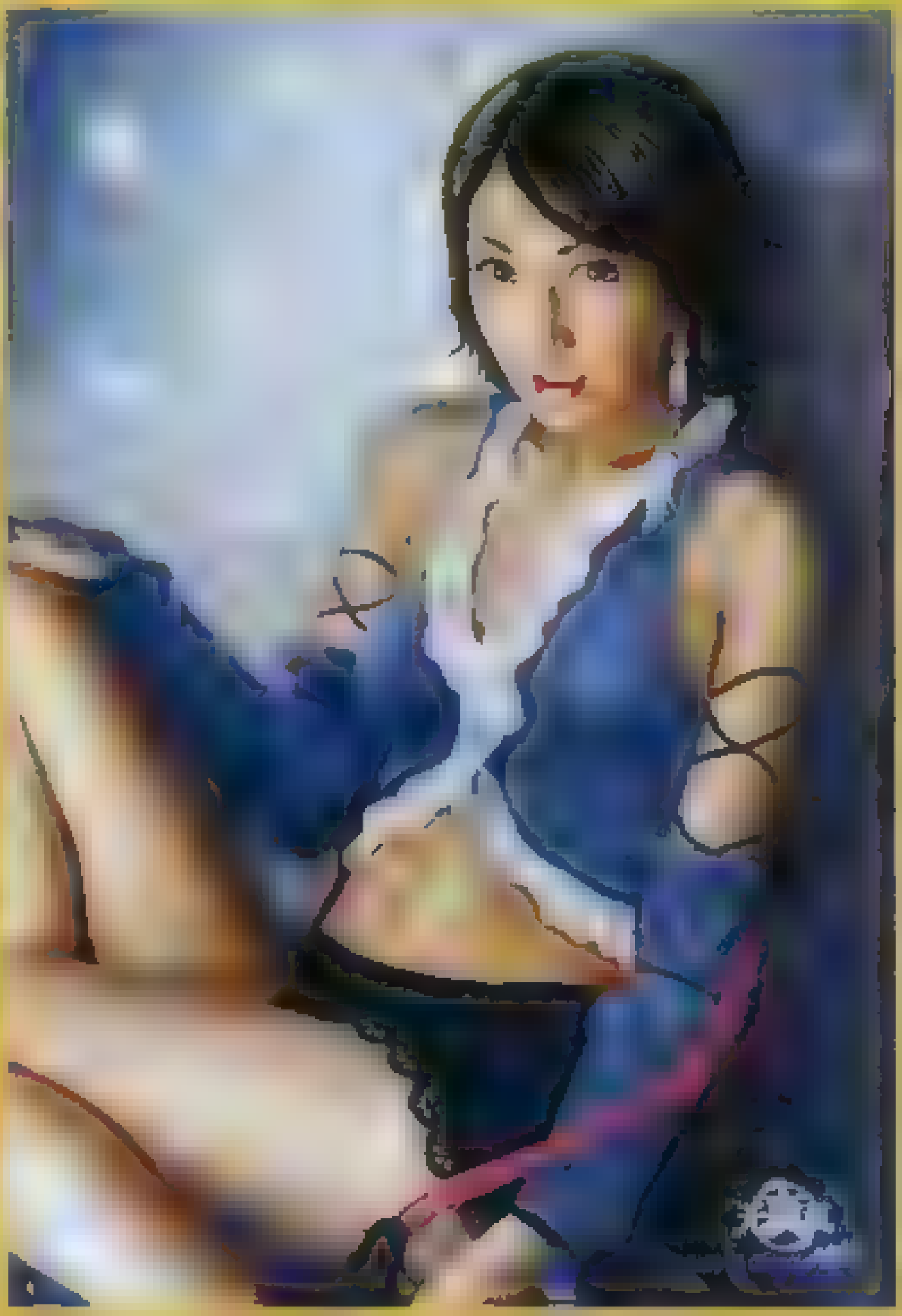
阿修罗的地狱传言

秋天来了，柿子红了！（不要在意，这句话和我们栏目一点关系都没有！老编乱入：不要说一些无聊的废话！）9月底阿修罗去看了上海京剧院的《贞观盛世》，爽就一个字！大家在游戏和学习之外，也可以学学琴棋书画这些中国传统的技艺，不求成名成家，但求陶冶情操！有空的话多给我们投投稿，画画什么国画版的《机战》啊……（邪魔天使：来人啊，把这个人给我拖出去！）

▲这个是原创的洛克人，蛮好的——虽然感觉上和《X》系列的风格稍微有那么一点不同……

延吉·Peyer

▼《通灵王》的画风不错哦，阿修罗蛮喜欢的，不过好像TV版的节奏太缓慢了一点！



▲这个……这个……真的是尤娜吗？画中人的眼神总让我想起一个人，但是又说不出到底是谁……

广州·洪杰

中山·李沛

▲素描《ZERO》版春丽。作者的基本功很强，整幅画很有气势，下次试试彩色版的吧！

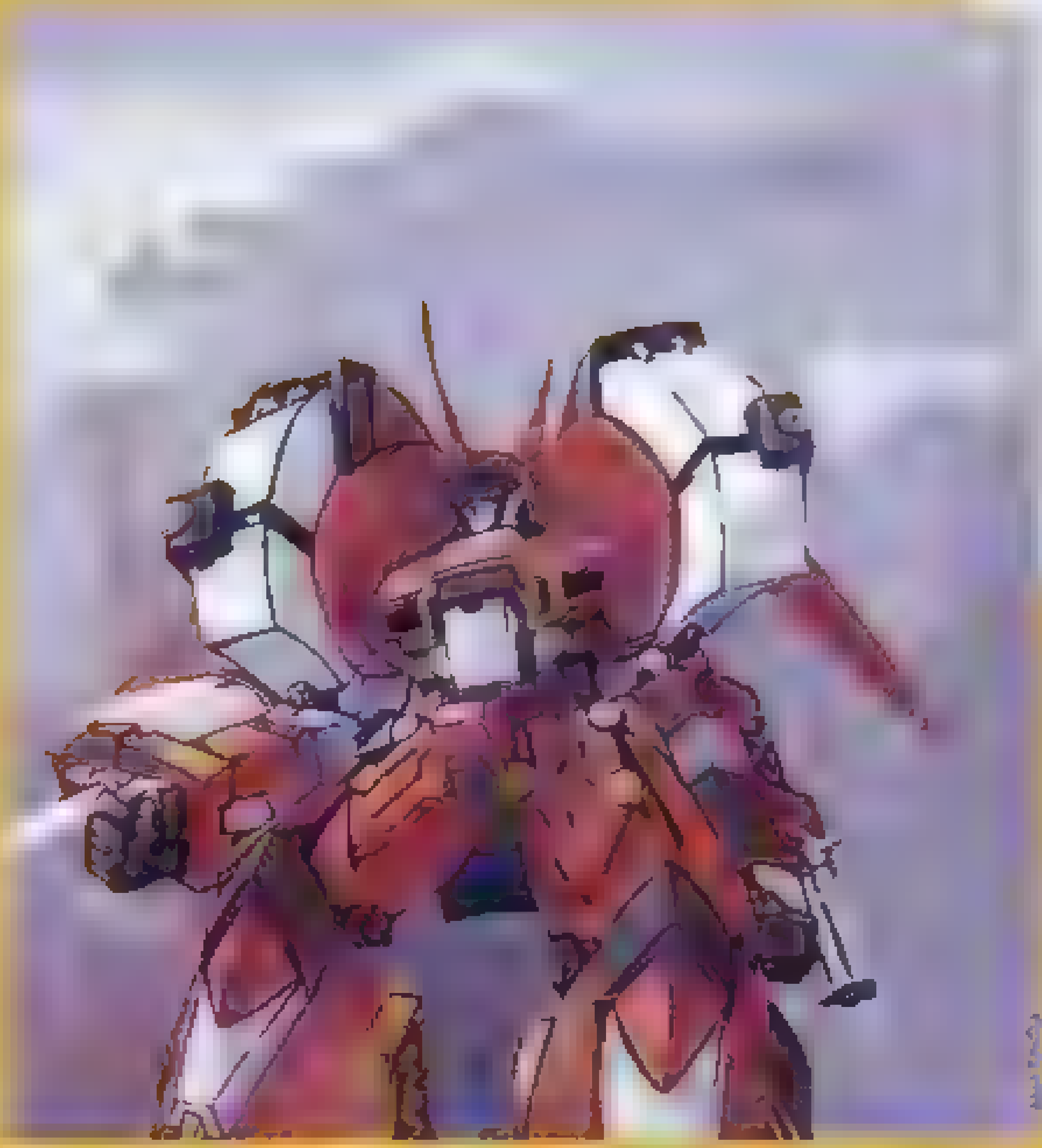
东莞·谭瑞华

▲很出色的《潜龙谍影》，Gouki看了也不由得竖起了大拇指。绍华兄的画风还颇有新川老师的风范呢！

武汉·董绍华

武汉·董绍华

▼这是《SF Ⅱ》版的Ryu和Ken吧？兄弟两个是刚刚对战结束吗？Ken的胜利动作阿修罗比较喜欢！



重庆·落木

◀哦耶！古铁巨神啊！不知道《OG2》如何设置各机体的平衡性，超强力的机体实在太多了……

www.plumbook.cn

互动信箱

如果您喜欢UCG，不要吝啬任何一个赞点，如果您讨厌UCG，请在这里发泄你所有不满！

向UCG提出26条意见的林海英：最重要的是创意，创新，多学习，多听取意见。

互动通道① 邮政信件

互动通道② Email速递：ucg@ucg.com.cn

互动通道③ 短信快捷：中国移动的手机用户发送

UCG期待着您的意见和建议

礼 本期为读者准备的礼品

来自TGS的礼品

小编们参加东京电玩展，从各游戏公司那里得到了不少未上市游戏的试玩版和宣传影像光盘。现将它们转赠给指出本期杂志不足之处以及提出建议的读者，希望大家一起分享游戏展会的快乐。

XBOX-ism TGS 2004 PREMIUM DISC 5名
CAPCOM SPECIAL DVD TGS2004 5名
PS2《看我的龙吧》体验版 5名
PS2《DRIVER 3》体验版 1名
PS2《BUMPY TROT》体验版 1名

超Q版小编形象随意贴 随机2张/人

问

1.本期封面图是特请画师原创的。您喜欢吗？我们今后都这样做您认为如何？您是否接受歌星偶像的玉照作封面图？您对本期封面文字的版式满意吗？

2.您对本期东京电玩展的报道满意吗？您还有什么建议给我们？

3.如果您看了本期的攻略，请作出对攻略的评价。

4.您对本期的特别企划满意吗？

5.您喜欢本期附赠的DVD吗？

读者对10A封面的意见

岑溪刘刚：本期封面啊，文字比较少，看起来舒服一些，但是呢，要是人物够突出，颜色够鲜明的话，文字多少就不是问题了，而且啊，文字字体的大小要有适当的比例，热点的就大些，颜色就深些！反之，不怎么重要的，或者不是热点的就小些，这些你们都懂的啦！

常州徐凯：封面我不喜欢，封面人物“红侠乔伊”有点像“咸蛋超人”。

海口张建秋：10A封面还可以，就是背景颜色不好，太深！淡点就好，你们说不是吗？至于字的多少问题，我觉得只要排的美观就行，多点无所谓。

温州林理达：这个人物不好看，而且封面较空，整体黯淡，不显眼。

西安黄金土拨鼠：本期封面很棒。乔伊正是新宠，画风独特，用色也很特别，做封面很合适。我还是喜欢整体效果好，排斥无字或字少的封面。看字的设计也是一种欣赏，且有实用价值。

编：当时向大家征求关于封面文字多少的问题，绝大多数读者都表示多少无所谓，关键要好看。不少读者也就封面的构成提出了建议。在此感谢各位热心读者。我们也接受大家的意见和建议，努力做好封面。负责封面的同事经常探讨沟通，反复更改，力求呈上大家喜欢的封面。本期封面再次采用了原创的图画，大家喜欢吗？

读者对10A赠品的意见

岑溪刘刚：本期的赠品呢，比较实用，我现在用来装试卷！以后也要多送这样实用的东西哦，还要有新意才好哦！少重复！

郝思远：我不太喜欢本期的赠品，实用性并不是太高。

杭州Money+k：本期赠品很出人意料！也很有新意，在下非常喜欢！

天津孔繁冬：赠品中规中矩，希望看到的赠品更精美，而且赠品尽量是在外面买不到的才好。

上海孙冬华：不喜欢，但是很有创意。

植步健：初看到的时候很新奇，久了就不觉得怎么样，刚到手的时候我还以为里头有东西咯。

编：本期赠品在实用性方面，只是见仁见智，并不是人人都用得到。在新意方面绝大多数读者都给了表扬。可惜在精美程度不够，没有达到大家的期望，我们接受大家的批评，今后注意。

读者对10A特别企划的意见

赖瑞升：特别企划的内容虽然不是最精彩的，但它也不错了。读者可以从中体会到“抵制不良游戏”这句忠告的意义了。

天津孔繁冬：本期的《游戏的十大纠纷案》可读性很强，从中可以看出游戏和现实社会之间的矛盾，也更让我更了解游戏界。

福州吕可人：特企还是不错的。我期待征文，毕竟游戏人自己的心声是最有说服力能打动玩家自己的，不过质量一定要把住呀！我会支持的！

植步健：特别企划的题材是很好的，可是感觉做得不是很好，差在哪我也说不上来。很是期待征文那篇，或许能找到以前的回忆也说不定。

编：本期特别企划受到大多数读者的好评。可见这种现实中的、存在矛盾冲突且增长见闻的文章还是挺受欢迎的，我们今后会注意安排。另外，大家都比较期待征文的结果，只是希望能严把关，发现好文章。我们一定会照办的。

读者对10A攻略的意见

佛山刘力连：10A总体上优秀但《铸剑》的攻略有漏洞。

北京刘乐波：本期攻略中最实用的应该是《幻想水浒传IV》，其他的攻略一般，没有太多的废话。

赖瑞升：《幻想水浒传IV》介绍108星收集的攻略非常具体、实用；《铸剑物语2》、《红侠乔伊》的攻略也很详细哦！而余下的攻略却没有那么精彩了。攻略中可没出现废话哦，如果出现了，我们读者可惨了……

天津孔繁冬：《幻想水浒传IV》和《红侠乔伊》两篇攻略做得很详实，对于从未接触过这两作的玩家来说也能很快上手，《游戏机实用技术》实用性就是强。

福州吕可人：攻略都不错呀，本来就是很实用的东西没有可有可无之说。如果说有什么不好的话，《幻想水浒传》的版面排得太差劲了，108星挤得乱七八糟的还不如列表格来得清爽。

编：这次的几个重要攻略《幻想水浒传IV》、《铸剑物语2》、《红侠乔伊》都因为详细实用受到大家的好评。但我们在版式、攻略细节上还做得不好。

读者对10AGamehalo的意见

岑溪刘刚：这次的游戏光环各段长度把握得还不错，像这次的斗剧对局就该仔细观看一番，因为我们没能去现场啊！

北京刘乐波：本期Gamehalo还算满意，不过本人对《斗剧》这栏目不太感冒！

赖瑞升：Gamehalo的时间控制得不错，但缺点也有，格斗影像太多了。对它的意见：我很喜欢以前的《游戏情报站》，能否增加多些这方面的影像呢？还希望增加些搞笑的游戏广告。

天津孔繁冬：本期Gamehalo没得说，尤其是《斗剧》更是精彩！

福州吕可人：Gamehalo各段长度控制得越来越成熟了，不过火热秘技的长度还可以加强，只是游戏动漫园放上两个预告片实在是诚意不足啊。

植步健：还好！不过介绍KOF过多了些。非常非常喜欢间谍小说的广告，创意无限！

茂名刘振华：达人演示很精彩，ENDLESS果然是达人啊！还有就是斗剧很精彩！

编：之所以10A提出对影像各段长度控制是否恰当的调查，主要是为了在有限的容量中装下各丰富多彩的内容，让不同喜好的读者都能看到自己感兴趣的内容。在此谢谢大家的意见，我们会在这方面再下功夫。

10A 互动信箱读者获礼名单

[illegible]

建议

胜负师：刚从TGS展回来，猛然发现自由谈tt@ucg.com.cn的邮箱中来了多篇质量不俗的投稿，自然欣喜万分。本次合刊自由谈便选其三请各位观赏。第一篇来自活跃于网络的菜菜子小姐，如果你对那篇《别样美丽》还有印象的话，那这篇“《煮酒说风流》系列”的新作应该也会让你受益匪浅；第二篇乔伊相关文章本是宋震远读者一个提纲式的投稿，而我觉得比较有搞头便进行了扩写和补充，希望这种读与编协力的形式能够得到大家的认可；最后一篇是关于《钢炼》游戏的漫谈，需要说明的是因为文章完成时PS2版《钢炼2》尚未发售，因此文中没有对该作进行评论。

煮酒说风流——枭

文 菜菜子

纵观整个中国历史，惟独可怜的三国时代被谈论得太多，描写得太多，误解得太多。若是能够将那些英雄儿女、风云人物们从幽都黄泉中带回来，让他们自己瞧瞧眼下的状况，恐怕有些要惊骇得再死一遍，如曹操、魏延和周瑜；而有些则是激动到再死一遍，如刘备、赵云和诸葛亮。那其中的天差地别，大概相当于把我描写成希拉里·克林顿，或者把如花描写成张柏芝……

虽然罗贯中的《三国志通俗演义》可以看做一切的罪魁祸首，但责任却不能全推在作者头上。他当年开始写这部千古名著时，手边所掌握的资料，如《三国志评话》这样的民间传唱本，其中一些人物的形象就早已有了定式，譬如阿瞒。洪迈的“我虽有酒，不祀曹魏”和朱熹的“帝蜀寇魏”，可不是写于《演义》之后。至於到了元末明初之年，罗贯中笔下的那些冷嘲热讽、阴损阳诽，虽然给加诸曹操身上的种种恶名添了盖棺定论的一笔，压得他至今无法翻身，实际上却只是总前人之大结，顺应民心的行为罢了。

尽管如此，对曹操心爱有加之人仍然比比皆是，甚至很多也仅仅看了《演义》。哪怕几千年的岁月和罗贯中的妙笔硬生生将他涂抹成一个奸狡白脸，他的雄才诡略和旷世豪情依旧透过扭曲的镜像散发出摄人的魅力。这也不能怪作者对他丑化得不够彻底，谁能够完全掩蔽太阳的光芒呢？而另一方面，罗贯中对蜀集团军不遗余力地美化，效果倒是很好，不信看看赵云和诸葛亮有多少FANS。可惜的是，偏偏《演义》前半部的第一男主角，原本集万千宠爱于一身的刘皇叔，反倒矫枉过正，沦为众人眼中的伪君子、软脚虾，被唾弃程度如今远超阿瞒。曹操是窦娥，其实他也是,或许，比前者还更冤那么一些。

刘备，何许人也？历史书会老老实实地告诉你：他生于公元161年，河北涿县人，父亲早亡，家境贫寒。东汉末年黄巾起义爆发后，他镇压有功，任徐州牧。后经一系列征战，取荆州、益州、汉中，与魏、吴成三国鼎立之势，并于221年称帝，国号汉，年号章武。219年，吴蜀江陵一战孙权夺荆州，关羽败死。刘备为收复荆州，于221年发动彝陵之战，被吴将陆逊击败。223年他死于白帝城，谥“昭烈”。

短短不到两百字，概括了刘备六十二年坎坷的人生。很显然他不可能会是罗贯中笔下那个天使一样慈悲、孩童一样无辜的活菩萨。他是一个人，而且是一个在乱世之中能够问鼎一方、成就霸业的人。虽然跟皇室贵胄之家有那么一丝丝远得不能再远的血缘关系，但是从根本上说他生于村野长于市井，从骨子里透露出来的都是一种迥然不同于其他诸侯的气质。魏蜀吴三家当中，刘备的出身无疑最低(反讽的是后来却和皇帝攀了亲戚)，因此他的王者之路注定走得更加艰难。说他伪善吗？没错，他当然伪善！说他无能吗？是的，他的确不擅长用兵。但是这个处处不如曹操的人，却能得他“今天下英雄，惟使君与操耳”的评价。在阿瞒的心底里，自然决不会认为刘备真的可以和自己比肩，但是他若能料到这个天天种菜、听见雷声也吓得发抖的人有朝一日竟然也能爬上龙椅，悔恨当初没斩下那项上人头之余，恐怕要小小得意一下自己慧眼独具呢。

按照刘劭《人物志》中的定义，“聪明秀出为之‘英’，胆力过人为之‘雄’”，“英雄”二字由此而来。通观整部《三国演义》，这样称呼刘备的，只有这一次，也只有曹操一人。而周瑜、鲁肃、黄权等人都曾经叫他“枭雄”，连孙尚香死后都被唤作“枭姬”，可见在当时人眼中，“枭”这个字，无疑与他更加般配。

刘备不能算作“聪明秀出”的原因十分简单，《三国志》中写得很坦白：他从小“不甚乐读书”，却“喜狗马、音乐、美衣服”。与手不释卷的曹操比起来，他就像一个学业糟糕的劣等生，而且还是喜欢拉帮结派、推勇矜豪的不良少年。飘逸的魏晋风骨跟他毫不沾边，而宋人贺铸在《六州歌头》里所写的“少年侠气，交结五都雄。肝胆动，毛发耸。立谈中，生死同，一诺千金重”，对于描述刘备出仕之前的生活倒是比较贴切。此人从骨子里就像一个出身寒微却气概不俗的江湖老大、黑道翘楚，（古惑仔？）因此按照“人以群分”的规则，注定了聚集在他身边的，不可能是曹操帐下的那群“河北名士”，而是一帮货真价实的“白身”：早年助他起事的中山大贾张世平和苏双，由于“重农抑商”的政策，虽腰缠万贯却仍然无法摆脱“下等人”的身分；最最著名的两位结义兄弟，一个是屠户，一个是亡命徒；而糜竺、简雍、孙乾等人，在仕林中也属籍籍无名之辈，根本无法和荀彧贾诩、钟繇相提并论。在注重门第出身的时代，他后来虽也得了个不错的宗族招牌，但从未以自己曾结交市井人物而感到羞耻。不爱读书的刘备“拙于用兵，每战则败，奔亡不暇”，若把他扔进一堆“名士”当中，恐怕早就众叛亲离、死无葬身之地了。然而，他恰恰对于和自己同样出身的人们有着特别的凝聚力，才能一次又一次的被“死力相救”。

保住性命很重要，但没有个安家落脚的地方仍然糟糕。看看他当年被人打得七零八落、东奔西走时曾经投靠过多少个主子吧：公孙瓒、吕布、曹操、袁绍、刘表……张飞在骂温侯“三姓家奴”时，怎么没想想自己大哥似乎还更加不堪一些呢？（笑）除始终对他不离不弃的几个死党，他连军队和将领都常常是借来(比方说赵云啦）。从剿讨黄巾的战场上第一次出现“平原刘玄德”的旗号，到赤壁大战的二十五年中，他基本上都过着这种寄人篱下、看人脸色的生活。

早年的刘备绝对是个脾气暴烈的性情中人，《演义》里把鞭挞督邮的罪名扣在张飞头上，实在是屈了他了，明明是玄德公自己把人家打得七荤八素。这种脾气令他丢掉乌纱也不止一次，除了安喜尉之外他还做过下密丞、高唐令，结果都是“去官”而未知原因，想必也应该是些宦海中的处世问题。然而他后来的装佯和韬晦功夫，也不是不能找到点兆头的，一件很有趣的小事也许可以博人一粲：刘备刚刚投身军旅时，平原令刘子平认为他还算个勇士，于是推荐给从事邹靖，一起去讨伐叛将张纯。不料突遇敌袭，他在混战中受伤，竟然立刻倒在地上装死，敌军撤退后被人发现，还因伤得了一功。说不定当年鲁肃来讨荆州时，诸葛亮压根儿没给他出谋划策。依这家伙的性格，完全会自行发动眼泪攻势，哭得对方手足无措心慌意乱才算罢休，与装死是

© KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.

多么的异曲同工啊！（笑）

多年来四处飘零的生活，最后逼迫他把这套手腕使用得精纯熟稔。当年那个一言不和抄起马鞭就开打的莽撞青年，早就一去不复返了。那喜怒不形于色的假面具，那与心境截然相反的行为，那为人所不齿的“伪善”，都只是刘备逆境中努力求存的手段罢了。他毕生都带有强烈的市井烙印：不喜诗书，与士大夫之流格格不入，极重义气而圆滑善变。陈寿将他比刘邦，实在是比得高明。二者成功前的经历的相似程度之高，叫人咋舌。惟一不同的是刘备较他的祖先更加艰难，因为他的对手比一个项羽多得多，也难缠得多。总而言之，乱世之中，弱肉强食，《演义》里那个装模作样的刘皇叔，也未尝不是他当年的表象。但我们无权为“伪君子”之由而指责他，就像我们无权为羽毛上的保护色而指责一只枭。

然而“枭雄”到底是什么？

在陈琳治好曹操头疼的那一番痛骂中，我们可以发现这个词：操豺狼野心，潜包祸谋，专为枭雄。后人注曰“枭恶鸟也，雄强也”。那是一种昼伏夜出的猛禽，中国古代传说它会反噬其母，因此这个字本身包含了强烈的贬义，常用来形容以怨报德、背信弃义之人。但是因为它本性凶猛，所以称人为“枭将”、“枭雄”，又带有形容对方勇武而桀傲不驯之意。三国中的枭将，非吕布莫属。而看看刘备“跳槽”的次数，再看看他白门楼上对待旧上级的阴狠劲儿，是不是觉得“枭雄”配他再合适不过了呢？至于曹操称他为英雄那次，想来是由于阿瞒本人也具备一些枭的特质，惺惺相惜罢了。

不要忘记那个“雄”字。相对于刘劭所言的“胆力过人”，我们还是把它理解为“雄心壮志”好了。刘备是军人出身，论武艺肯定有那么一点　“关公赚城斩车胄”同“张翼德怒鞭督邮”一样，都应该给还他的账上；论勇敢也绝不是个懦弱之徒，打汉中时他亲冒矢石，哪怕箭如雨下也不后退。可是这点资本放在猛将辈出的三国时代，只怕连个“匹夫之勇”也谈不上。他虽然也打过几场漂亮仗，比如博望坡的那把荒火和亲自指挥、亲自参加的汉中战役，但数量寥寥，现在功劳还被孔明全盘抢走。而其败绩之多，连曹丕都讥笑他“不晓兵”，陈寿更是毫不留情的评价他“机权干略，不逮魏武”。所以，把“技不如人”这四个字给他，一点都不冤枉。就个人才能而言，刘备的确只是碌碌之辈。但是这些都不妨碍他心比天高，幼年时便梦想要坐上羽盖华车，不然你以为他为何要用“封禅”二字给自己的两个儿子取名？

为掩盖这份勃勃野心，早年的他可谓谨言慎行，如履薄冰，有时甚至到了欲盖弥彰的地步　居然在最长于玩弄权柄、窥人心思的阿瞒眼皮下搞种菜浇园这种幼稚的把戏，鬼才相信曹操真被他骗过去了呢！只可惜阿瞒看透归看透，也曾经怀着猫捉耗子的心理戏弄对方，但是他和他手下的谋士们都小觑了刘备的志向，或者说低估了刘备的强韧，不然绝不会愚蠢的给他“鱼入大海、鸟上青霄，不受笼网之羁绊”的机会。

然而刘备常败却不倒的原因何在？他又凭借什么从群雄逐鹿之中脱颖而出？

想说明这个疑问，只消引用陈寿的原话便一目了然：先主之弘毅宽厚，知人待士…　及其举国托孤于诸葛亮，而心神无贰，诚君臣之至公，古今之盛轨……然折而不挠，终不为下者……

此人最值得称道的两大优点：一是其阴柔的韧性，所谓“折而不挠”；二便是他在甄别人材方面远胜诸葛亮的犀利眼光，看看他对待魏延和马谡时与后者截然相反的态度吧。刘备擅长识人，更擅长留人和用人。他对待武将有着侠士风范和江湖色彩　结拜兄弟、骈足而眠、食同桌寝同榻；对谋臣则是用人不疑、疑人不用。曹操亦爱才，但从某种意义来说，他也忌才。阿瞒绝不会对自己的某一手下完全放任，充分授权。诸葛亮在他那里，最多得到郭嘉、荀彧这般的礼遇，永远不可能听到他“如鱼得水”的感慨。一方面是后者并不缺“水”，另一方面他不是“鱼”而是人中之龙。刘备弱归弱，却不似袁绍那样刚愎自用。他很了解自己的不足，因此也很虚心的让有才能的人去把事情办得更好。为君之道，并不一定要全能全知，只消深暗“驭人之术”就可以了。

刘皇叔待人，情深意厚更是古今有名，而且大多数时候并不是在惺惺作态。曹孙二人虽然也礼谦下士，赏罚有度，能得人爱戴，但仍然止于上级对下级，主公对臣子的那种感情。而玄德则完全将他们一视同仁，看做和自己平等的友人。结义兄弟不消说，年纪轻轻的孔明甚至成为师长一样的角色。从某些角度来说，刘备是心态最平和，也最不吝啬面子。这种人会为目无下尘的士大夫所不齿，但是却受到布衣阶层的广泛喜爱。他在荆州一住十年，始终和刘表的座上高客们话不投机，然则却“豪杰归先主者日益多”，以至后来受到刘景升的猜忌。虽然他拼命粉饰，但就连女流之辈也能看出，此人是一粒跌落于深壑的种籽，有朝一日得逢甘霖便能长成劲松。

贤不贤，才也；遇不遇，时也。年届不惑的刘备，在感叹自己“髀里肉生，日月磋跎”的时候，大概不会料到他人生的转折点已在眼前。《演义》中诸葛亮粉墨登场之后，他便干脆直接退居二线，变得好似一个傀儡，愈发显得无能。实际上得孔明之力，对他来说的确是戎马生涯中的重大转机，但那限于政务，而非战事。诸葛亮并不是一个出色的军事家，这一点早已不是秘密。刘备此前缺乏的不是将才，而是一个能总领全局，帮助自己稳定后方的内政援手。就才能而言，孔明不是郭嘉式的一流谋臣，而是荀彧那样的治国高人。更有趣的是，他虽然也是士林中人，风采却迥然于其他。读书时，友人们都争相“务于精熟”，惟独他“观其大略”，擅长提纲挈领，通晓全局。这种别样豪情，回味起来，和刘备的江湖气质，竟然也有琴瑟相合之处呢。

军阀割据，混战连年中，刘备在“避害”的同时，也小心翼翼的“竞利”。多年的苦心经营，最后居然也给他开出了一片天地。这个能力平平而且“基宇亦狭”的人，三国中不折不扣的白手起家，终于在晚年带上了帝冕，披上了黄袍。然而好景不长，仅仅三年后他就尝到了平生最惨痛之败，在悔恨交集下郁郁而终。

如果说《演义》里的那个刘皇叔还有一点点感动我的地方，便是他失去关张二人之后绝对无法伪装的“毒恨”和狂怒。少年时代的暴戾和莽撞撕破了冷静的面纱，本性在刹那间焚毁了他几十年来披挂着的画皮。有人说他只是想假机出兵东吴，但是我相信，如果那时有个刺客给他送来孙权的人头，他一定会比打了胜仗更加高兴。试问中国古代，有几个诸侯会独独为一个死于敌手的部下而大举兴兵呢？“报仇”？这个词更适合一个黑道大佬，而不是一个皇帝。

临终前，他能够掌握的，是哀哀切切的托孤——那真可谓演得最为悲情的一幕好戏，从此诸葛亮的心算是被一缕幽魂给缠住了。他所不能掌握的，是自己身后之名更富戏剧性的荣辱升堕。事实上，对于这种嬗变，整个三国也只有长吁短叹一番罢了。

我也不知，这满纸荒唐言，若能给刘备本人瞧瞧，他是会喜还是会怒，会惊还是会赞。也许，剔除种种的穿凿附会，扫去时间留下的滚滚红尘，洗掉那张一派福相的大脸上的浓墨重彩，狼藉之中冲天而起的，只是一只枭…

后记：听说吴宇森要拍巨片《赤壁》，暂定周润发演皇叔。我真是高兴死了，除了发哥，还有谁更适合我心中的市井枭雄呢？

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

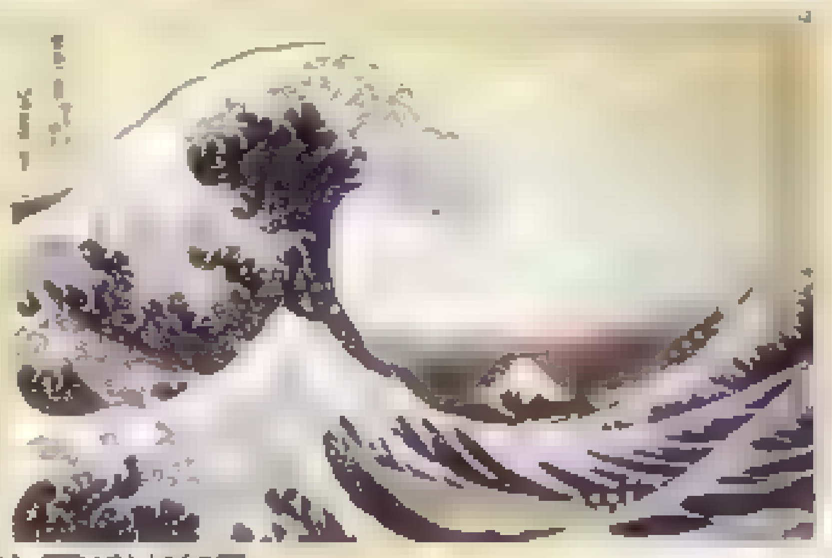
文 宋震远&胜负师

VIEWTIFUL JOE 经典恶搞

去年NGC的动作游戏佳作《红侠乔伊》(以下简称"VJ")终于在最近推出了PS2的复刻版，这样也使更多的玩家对于制作人神谷英树天马行空般的想象力有了更深的认识。我们暂且撇开本作在游戏方面的优秀之处，来谈谈这款有趣的作品中众多调侃经典的恶搞内容，这里找了些相关的东西，愿与各位一同分享。

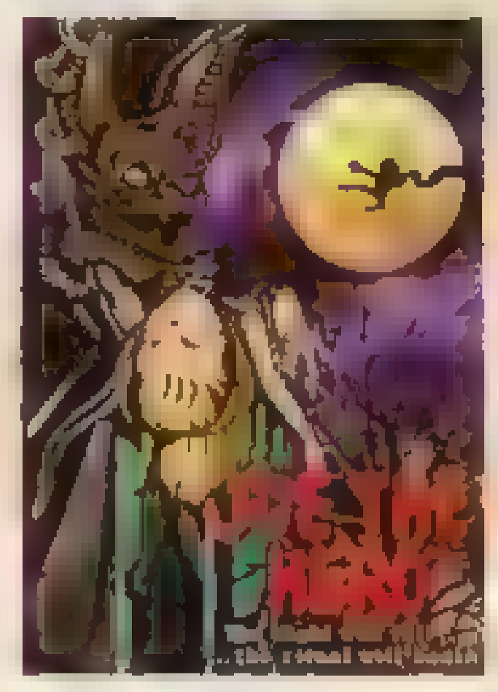
"美优亭风流"LOGO原形

其中包含了日本画家葛饰北斋于1831年创作完成的一幅非常有名的浮世绘，名为《神奈川冲浪》。不过在LOGO动画中浪花被樱花所代替，另外新作"大神"的预告片中同样出现了这幅画哦！与《神奈川冲浪》一同出现在"美优亭风流"LOGO动画中的还有派拉蒙电影公司的标志，只是把星星变成了樱花，而Paramount雪山被换成"富士山"。其实在NGC版《红侠乔伊》公布初期，"美优亭风流"的LOGO出现方式几乎与派拉蒙的LOGO动画一模一样，最后改成这样可能也是为了避嫌吧。



STAGE3的海报原形

出自于史蒂芬大叔1975年的著名作品《大白鲨》(JAWS)的海报，BOSS鲨鱼怪格兰·布鲁斯以大白鲨的形象在海报中出现，西尔维亚则是逃命的女性。不过从海报的纵深构图和图中的滑水板来看，其原形更接近于1983年出品的《大白鲨3》的海报，既然同属一个系列就不深究了。

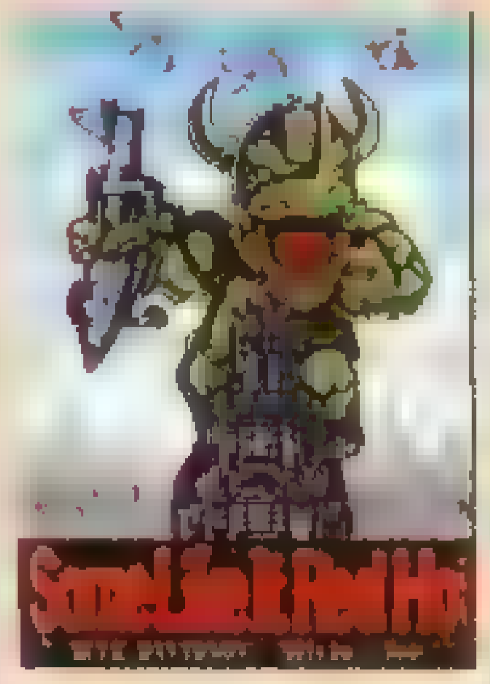


STAGE1的海报原形

主体来自1958年的经典作品《吸血鬼德拉古拉》(Horror of Dracula)的电影海报，BOSS查尔斯三世对应的是他的吸血鬼同胞德拉古拉伯爵，西尔维亚对应伯爵抱着的美女。而满月中的乔伊本来应该是只蝙蝠，(汗)这一处的原形都来自另一部吸血鬼电影，1960年的《德拉古拉的新娘》(Brides of Dracula)和海报。

STAGE5的海报原形

这……这……神谷英树还不忘把自家的经典大作恶搞一把，这张海报与《鬼泣》(DEVIL MAY CRY)的封面实在是太像了，半开的大门中，BOSS雷电小子阿拉斯托摆出与但丁颇为相似的POSE；关卡的标题字体与《鬼泣》LOGO所用的字体如出一辙；标题旁的西尔维亚与LOGO中崔西的剪影动作也非常一致……补充一句，神谷当年可是《鬼泣》的导演哦！



STAGE2的海报原形

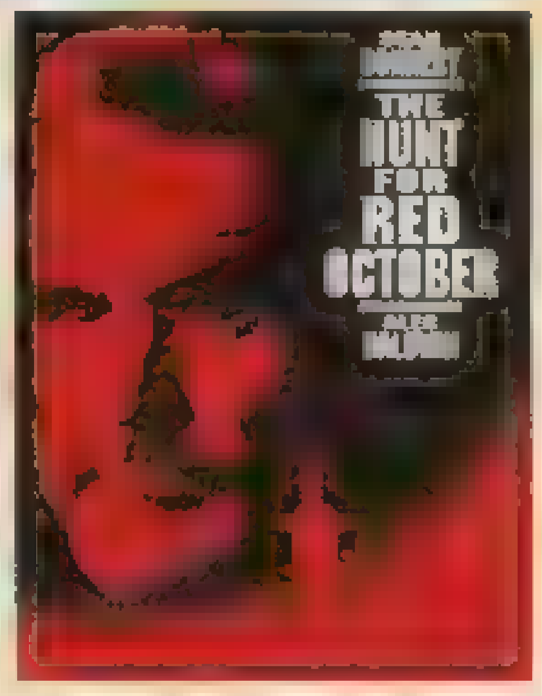
这个就太好认了，来自于1933年的经典影片《金刚》(KING KONG)的海报。BOSS犀牛怪霍克就是金刚了，它们两个大怪物都站在摩天楼上，右手都捏烂了一架飞机，左手中抓住的都是女主角，就连头顶上都有三架飞机，最右侧的那架战斗机在STAGE2的海报中对应的是乔伊的SIX MACHINE。

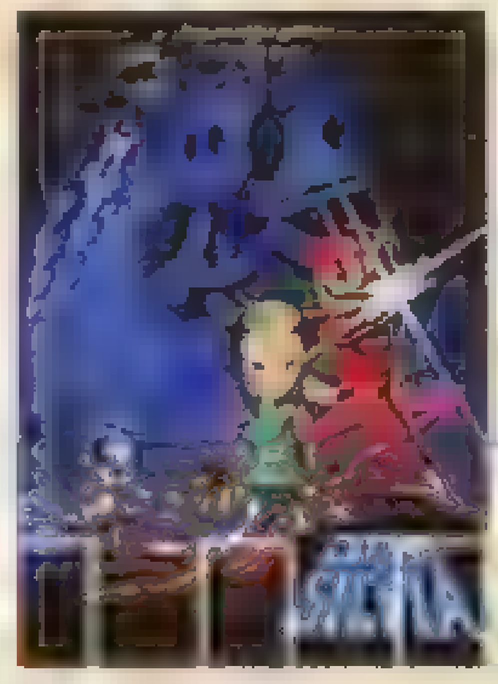
STAGE6的海报原形

源自于2000年上映的动作巨片《角斗士》(Gladiator)的英文版海报。与前几关不同的是，第六关"五大保镖"实际上与《角斗士》关系不算紧密，可能是因为竞技场的结构正符合BOSS战所在的场景，而一对一的死决、与野兽搏斗等《角斗士》中表现的一些内容与BOSS战也比较相似。不过让面目狰狞的火焰狮COSPLAY超级酷哥拉赛尔·克劳感觉有些滑稽。

STAGE4的海报原形

这个比较难猜，不过在多边形的帮助下终于确认了海报原形为1990年由肖恩·康纳利主演的《猎杀红色十月号》(The Hunt for Red October)。除了右下角有个乔伊使两张海报在构图方面有些差异外，无论是右上角的白色字体，潜水艇的造型，还是老肖与假乔伊那忧郁的眼神，(笑)都有着惊人的相似之处！





STAGE7的海报原形

1977年，在大导演乔治·卢卡斯手中诞生的《星球大战》(STAR WAR)无疑是超越时代的经典，而《VJ》最后一关的海报便取材自《星球大战》系列海报之一。仔细看你会发现两幅海报实在是太相似了，游戏人物的替换非常自然，动作也是一模一样，背景中也都是大批的宇宙战机和BOSS的巨大头像，只是海报中两个机器人的位置左右相反罢了，这种欲盖弥彰的做法其实更让人觉得好笑。

©Capcom Co.,Ltd.2003 2004 All rights reserved

文 yakumo

十字架上的弗拉曼尔之蛇——漫谈《钢炼》游戏系列

看加缪在《西绪福斯神话》中写道："如果智者一词可以用于那种靠己之所有而不把希望寄托在己之所无来生活的人的话，那么这些人就是智者。"

《钢之炼金术士》的改编动画显然让史克威尔艾尼克斯吃了糖果。

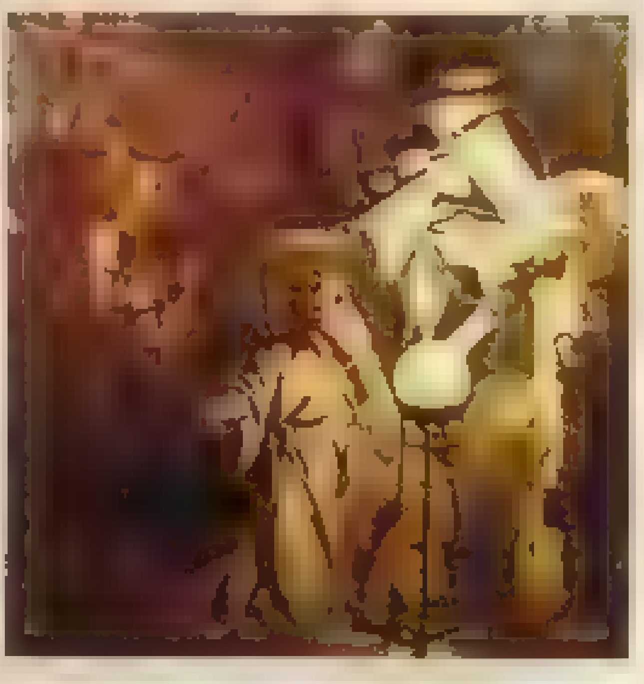
他们仍旧勤奋，敛起嘴角手中笔杆飞舞。此时是动画完结之际，第五款钢炼游戏发售之前。坦率地讲，几年前关注起这部漫画是因其画面似于熊仓裕一的黑白色块感。后来托动画流行之福漫画得以亲见，发现不是那么回事。开篇炼成阵边血迹斑斑，深不见底的黑色幕布上放置着整个故事的奠基石："没有痛苦的教训毫无意义，人不付出牺牲就得不到任何东西。"按照加缪的观点，显然这两个被称作天才的家伙却不是智者。"你们已有双手，为何还要祈求神迹？"

SE游戏《无法飞翔的天使》中制作者可怜的想象力糟蹋了另一个往圣诞节袜子中塞满礼物的机会。如果之前有人在暗自嘲笑荒川建立的等价交换原则，那么游戏中制作的滑稽理念会让每个人忍俊不禁。制作系统的人应该是准备将炼成系统作为一个重要的乐趣，那么来罗列一下游戏中的部分例子：列车上的旅行箱炼成的是爱德华用长枪；贩卖小推车就炼成带3发残弹的火炮或者30发的重型机枪；电线杆可以炼成长枪、重型机枪或者射弩台——弹药

穷尽后还可再利用为手榴弹；各种沙包可以被炼成地雷或是半人多高的炸弹——炸弹就那么被推来推去，好像块魂一样；落石挡住了前往山谷的道路——爱德华笑了，两人回到刚才废弃的列车旁，开始炼成——废弃的列车被炼成了一个大型的炮台，接着一颗炮弹飞了出去，砸开了那些背景石头……我想这个游戏不出现人形机动兵器制霸天下的理由大概只有这些军火爱好者不敢太乱来。

无论是这游戏还是原作本身，贤者之石都是作为情节进展的重要道具出现的。在从公元前1000年或者更早就开始存在的炼金术文化中，哲人石也被称作点金石。虽然现代科学界认定炼金术是一种伪科学，但是在几千年的历史中甚至到了十六七世纪它依然是当时最为进步的科学和哲学。《炼金术博物馆(Musaeum Hermeticum)》中这样记载着："人们将点金石称为'哲人石'，它是最古老、最神秘或是最不为人所知的，从性质上看是最不可理解的，也是天上的、降福的和神圣的。据说，点金石是真实的，而且比确实性本身更为确凿，是奥秘中的奥秘。它是道德和神的力量，但对无知者则是隐秘的，是天底下万物的极限和目的，一切哲人操作的最终而不可思议的结果；它是所有要素的完美精华，任何要素无法损害或毁坏的不可毁坏的物体，是第五元素；它是自身拥有精神的双重而有生命的汞，可处理一切不坚固和不完善的金属；它是永远的光辉，是治愈所有疾病的灵药，是恩泽天国荣光的不死鸟，是所有，财富中最为珍贵的宝物，是整个大自然最重要的财产。"

炼金术把自然界划分为由四大基本元素"火、气、水、土"所组成，如我们所见众多日式RPG的属性由此得到了继承并且发扬，较著名的《FF》更是从一代就开始沿用。炼金石是第五元素，吕克·贝松的同名电影灵感也是由此得出，电影中风火水土的神石以及对于第五元素的认知是导演个人意识具象化的产物。在《恶魔城 真实的叹息》对初代贝尔蒙特家和马提亚斯(德拉克拉)恩怨作的交代中，马提亚斯变成吸血鬼依靠的是名为猩红之石的石头，猩红之石和游戏中另一块漆黑之石同样是炼金术试验中为了追求哲人石而失败的产物，消失了许久的猩红之石为圣鞭与吸血鬼刻下了几千年的恩怨。藤田和日郎笔下《魔偶马戏团》两块被叫做非石之石的哲人石(柔石)令一段无法用只言片语的史诗拉开了帷幕，喝下柔石溶解成的生命之水的"白银"，为了寻找柔石将弗兰西奴变成人类的傀儡，以及为了探寻炼金术真实而走向炼金术之都布拉格的白家兄弟等众人将恩怨情仇纠葛了数百年。炼金术的真实在不同的题材中散发着各种绚丽的光芒。



再说《钢炼》的其他游戏，BANDAI在动画的提携后共发售了三款，GBA上的《迷走轮舞曲》和续作《回忆的奏鸣曲》是两款使用眼下流行的卡片战斗的外传RPG，看得出游戏之后就将是卡片的实物化。刚刚发售于PS2上的多线对战类《钢炼嘉年华》是一款主旨搞笑的作品，值得一提的是声优们很卖力，以记忆卡检测时随机人物的一句"……玩一小时请休息十五分钟"开始对话穿插在各种战斗的前端。对战场景具有高低差和换线系统，即使不是可使用炼金术的人物也可以在游戏中取得很好的成绩，只是远程有些过于强悍，手感则有些不及同社的《火影》。不去追求像正统对战游戏的平衡性而买个分插4P战斗还是很热闹的。

最后一位炼金术士牛顿不曾料想到几个世纪后炼金术只存在于科学辩证的角落以及艺术作品的幻想要素中。《钢炼》的动画即将在10月上演闭幕式，监督水岛精二和剧本会川升已经为我们编制好了所有的情节谜底，届时爱好者的热浪将会使得广大杂志去统一着装。9月22日发售的第五款游戏我想会也因此而多卖个几万套，但实际素质怎样还是等再检验吧，毕竟动漫改编的游戏中精品一直乏善可陈。更多人关心的是SE不断公布的新作和吊人胃口的大作。扯得杂了，就此打住。

除了这些通关后才能看到的海报之外，还有一些刻意模仿电影中的台词或是情节的情况，比如片头中乔伊说的那句"I'm Joe, Viewtiful Joe!"便与007的著名台词"I'm Bond, James Bond!"的口气十分接近；而乔伊变身后有一个打醉拳的POSE便是成龙在《大醉拳》中的招牌动作；在STAGE2前篇中BUS飞跃的谜题则取材自《生死时速》(Speed)；还有用SLOW躲子弹的姿势当然就是来自于《黑客帝国》了……可能还有很多恶搞内容还未能发现，如果各位读者有什么新的发现也可以来信或发邮件告诉我们。最后，离《VJ2》推出的日子越来越近了，在这里给这款自己十分期待的游戏助助威，从TGS试玩的情况来看，《VJ2》与《VJ》相比应该是青出于蓝，其中的恶搞程度应该也会更上一层楼。大家就瞧好吧！呵呵……

© Square Enix Co.,Ltd.2003 2004 All rights reserved.

胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗

TGS归来，关于足球的一点感想就是日本人都为自己的国家队感到骄傲，每个体育用品店几乎都有日本国家队的周边产品专卖，这和国内的情况还是有很大的不同。在TGS现场有幸遇到了系列的制作人高冢新吾先生，果然和照片上的一样帅！

鲁尼的第一次亮相就如此“圆满”，实在令人咋异，实在是前途无量！《欧洲足球 胜利十一人战略版》全新公开，在现场观看了游戏的宣传影像，果然不俗！

恭喜U-20国家青年队顺利从小组突围出线，董方卓在下半场攻入的一球显示出了一个射手对于机会的本能把握。希望他能够尽量不受外界的干扰，潜心提升自己的竞技水平，未来成为祖国的首席射手。近来听闻辽宁队的肇俊哲怒掷队长袖标的消息，阿迪的第一反应就是辽宁肯定是在主场领先的情况下被对手反败为胜，结果不出所料。联赛乃一国之本，希望中超能够早日踏上一条良性发展的道路。

阿迪不由得想起以往在居住的小城观看地方球队的甲B比赛时，几乎每个主场都是10000多人满座。究竟何时才能恢复到往昔的景况呢？

“电子竞技场”以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。Email请发ucg@ucg.com.cn，短信发送DC+意见到33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

胜负，1秒间微操作

——《WE8》射门手段简评

文 阿迪

射门，是现实足球中一次进攻终结的象征。近数十年来，世界足坛为后人所称颂的伟大射手无一不拥有自身最擅长的射门技术。而随着世界足坛的时代变迁，各种射门手段在“《WE》系列”的进化历程中也曾各领风骚。如今数风流者，还看《WE8》：具备爆炸力的远距离劲射、领先0.1秒的禁区巧射、欺诈性的弧线挑射，这三种射门是《WE8》中最为常用的射门手段。而细节上的细微调校，也使得这三种常规射门手段在《WE8》中需要我们去进一步掌握。（由于头球大多数情况下无法成为个体独立完成的技术环节，所以日后电子竞技场内将会有专门的文章对其进行讲解，敬请各位玩家原谅）

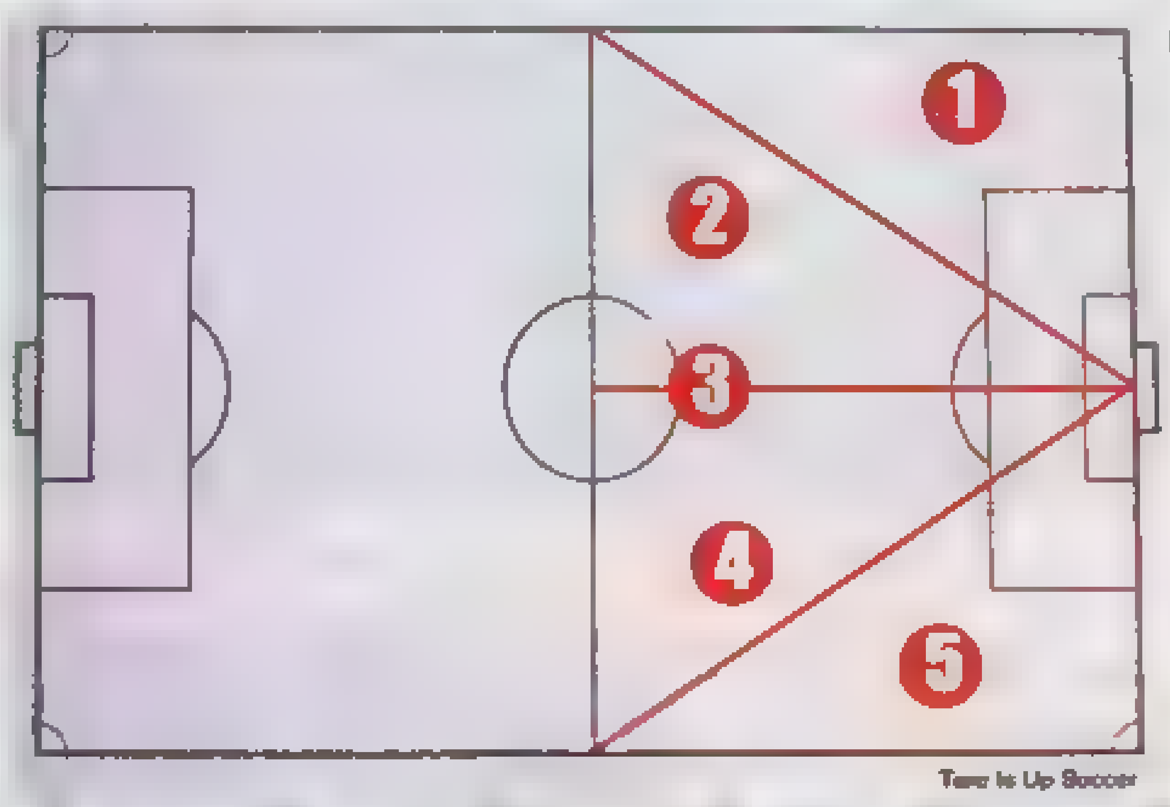
射门与方向，哪个先按？

射门，是所有准备工作水到渠成的体现。在整个射门技术环节中，如何准备射门，也就是说射门前的准备期才是整个射门技术环节中最重要的一环。在现实足球中，这个准备期体现在观察守门员的站位、调整体势、对足部触球位置和力度的把握、从足部接触球前的整个引腿轨道等等各方面。而在《WE》中，由于视角的关系，只能够有限地观察守门员的站位，在40米开外的区域就只能通过小地图进行观察。由于游戏中的模拟物理引擎的关系，对足部触球位置的细致把握这一点显得可有可无。那么从足部接触球前的整个引腿轨道这一点，就更不用纳入游戏范畴的玩家讨论范围内了。但相信以上几点对于游戏制作者来说，都是相当重要的。而对于我们玩家来讲，调整体势和对足部触球力度这两点对于《WE》射门环节的影响至关重要。

将球场以两侧底线为准，按90度垂直线和2条45度线划分为5个区域。可能有玩家会说，这样划分不是只有4块区域吗，何来5块区域呢？因为90度垂直线附近的射门也是《WE8》中远射的得分来源之一。根据这5块区域，我们就可以区分射门与方向在哪一个区域的先后顺序。

区域	射门	方向
①	后	先
②	后	先
③	先	后
④	后	先
⑤	后	先

注：具体的情况用文字比较难以叙述清楚，请各位玩家见右图。方向以左攻右为准。



当然，列表中的先后顺序只是一个大方向上的把握罢了。具体到每一个射门准备期的细节，由于足球的不可预见性，也会有种种不同的变化。比如先入方向的不同，姑且就让我们先那么称呼它吧。先入方向指的是球员进入①～⑤区域时的第一时间方向。比如一名球员以与底线垂直的90度方向进入②号区域，如果他的能力与守门员站位决定了射近角成为一种可能性的话，那么就是先按射门、后按方向，这时的后按方向为在射门槽蓄力的过程中，用以再次细微调校近门柱的角度。如果他的能力与守门员站位决定了近角无法施射时，就需要将球员面朝的方向先调整为45度侧对球门，然后再按射门。

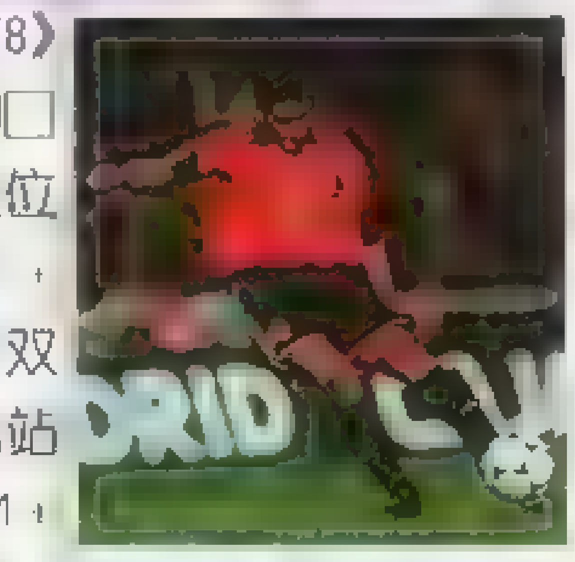
劲射

由于在《WE8》中禁区外第一时间迎球射门相比《WE7I》有所改变，而且这一类机会也不是经常出现，所以如何人为制造这一类机会是个中的关键所在。禁区外劲射的路线一般只需要遵循一条原则，即在②、④号区域射门时，如果射门的直线路线上有球员存在，那么最好不要选择强打近角。而在③号区域觅得迎球射门的良机时，遵循先按射门蓄力，在蓄力过程中再按方向调整，会使射门不那么容易偏出。

巧射

由于守门员扑脚下球的反应速度的提高，近距离1对1时，强力射门很容易打到已封堵好角度的守门员身上。轻轻地推一脚地滚球应该是一个比较好的选择，方向首先确定为守门员并没有完全封堵好的一侧，然后再按射门起脚。如果准备期中能够加入一些假动作的话，那么面对非手控守门员来说，成功率还是相当不错的。但对于手控守门员来说，互相猜测心理的过程中如果有那么一丝懈怠，近距离推射的可能性就有可能下降。如果守门员并没有将近门柱的角度封死，先入方向不是与守门员面对面，影响也不会太大。但确定守门员已将近门柱封死，最好还是选择调整一下方向换一种射门手段吧。因为如果面对手控守门员的话，在自身调整方向选择另一个射门角度的时候，对方也是在同时调整的。

挑射



毫无疑问，□+R1或L1+□是《WE8》中最为讨巧和稳定的射门手段。近距离的□+R1拥有多种后续手段。如判断到守门员位置比较近且已按下第一下射门时，还可以选择□（长）+□（短）+R1的假射真挑或□（长）+□（短）+×双重假射。而一些直塞球之后，如果观察到守门员已站在6码点位置，且追兵已近的情况下，直接选择L1+□是一种较为稳妥的方式。两种挑射方式，无论哪一种都是先按射门，然后在蓄力过程中再调校方向。熟练掌握假射真挑的射门方式，或许会让玩家感受到劳尔触球前一刹那的触觉。在《WE8》中的射门、盘带等技术都特别需要一瞬间对节奏点的细腻触觉。

完全的《WE》—幻の解说大公开

文 小白白

“《WE》系列”从诞生至今，已经走过了将近10个年头。这个越来越出色的足球游戏，已经以其高超的品质，占据了广大玩家的心。但是，由于语言关系，中国的《WE》迷一直不能领略其“实况的魅力”，今天就由笔者带领大家以小见大，一窥全豹吧。

解说员醒目

豆知识1

Football is life

▲所谓“实况”，在游戏中即“评球”之意。

首先让我们认识一下“《WE》系列”一贯的老牌评述员：中西哲生（帅哥）和ジョン・カビラ氏。

“大家好。我叫中西哲生。出生于1969年9月8日，爱知县人。曾经在日本J联赛效力，2000年退役后一直担任足球旁述工作。”

“初次见面。我首先声明我是个纯正的日本人。虽然大家都叫我ジョン・カビラ。我的原名是川平（音：カビラ）慈温(ジオン)。非常高兴能跟中西先生一起给大家解说精彩的《Winning Eleven》。”

在介绍完两位主持人後让我们直奔主题“幻の解说”吧！

（以上均为设计对白）

门柱醒目

《WE》中漂亮的射门是不是往往被门柱弹出呢？当有一脚射门击中门柱弹入网内时，中西会说：“ゴールマウスに爱されている男！”（“被球门眷恋的男人！”）同样的情况下还会出现“运も彼のみかたにつけた～”（“运气是站在他那一边的！”）是否有种似曾相识的感觉呢？关键词：黄健翔。

豆知识2

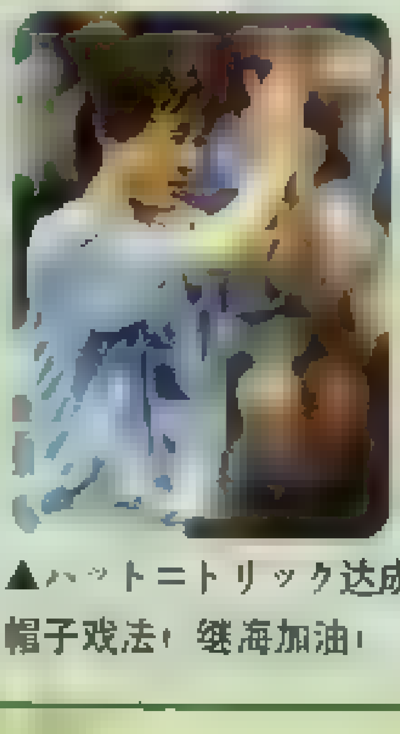
ジョン・カビラ是Sony Music Artists Inc．旗下的签约艺人，同门师兄弟有2002年世界杯主题曲日文版的主唱，日本人气满点的组合Chemistry。其中川畑的实况发音可以在《WE7I》版中找到，搭档堂珍则出现在《WE7》中。

顺口溜醒目

基本要求是首先开倍速比赛选项。再把实况频率开到最大。（保护光头要用Z版哦）然后要把CPU能力开到1（最低），原因后述。最后是尽量用短传速度快的队，比如巴西、法国。开场后不停地在两个人之间倒球，不停地倒，因为CPU能力是1，不会有人打搅你的。这样到了中场结束时，中西还不停嘴，不停地说：“鸡蛋，亨利，鸡蛋，亨利，鸡蛋……”如此循环n次。同理，技术过硬的话3、4个人之间不停倒球，出现上述现象理论上也不是不可能的。大家用最快的速度读巴西4R的名字试试看，比“吃葡萄吐不吐葡萄皮”之流的国宝级顺口溜不知道要难上几倍噢。

继海醒目

一次用Man city对Man untd，孙继海前点的一个头球让曼城在德比大战中全取3分。耳边传来：“こういう入れてくれる选手がいると强い.”翻成中文即“有了这种能进球的选手就是强！”开心！可惜的是后来发现只要是个地球人进了球都会有这句评语的。罗纳尔多sama……



▲ハットニトリック达成！帽子戏法！继海加油！

犯规醒目

大家都知道的一个秘密：犯规之后场边的观众开始嘘声大起，这个时候裁判100%会出牌，反之亦然。大家可能不知道的秘密：犯规之后听到“ここでカードが出てしまうのか！？”（“要出牌了吗？”）的解说时，裁判有99%的可能性不出牌，但是不要忘了剩下的1%呀。笔者突然中邪：“中足彩啊中足彩，500万啊500万。”

▲レッドカード、退场です！红牌罚下！

视力醒目

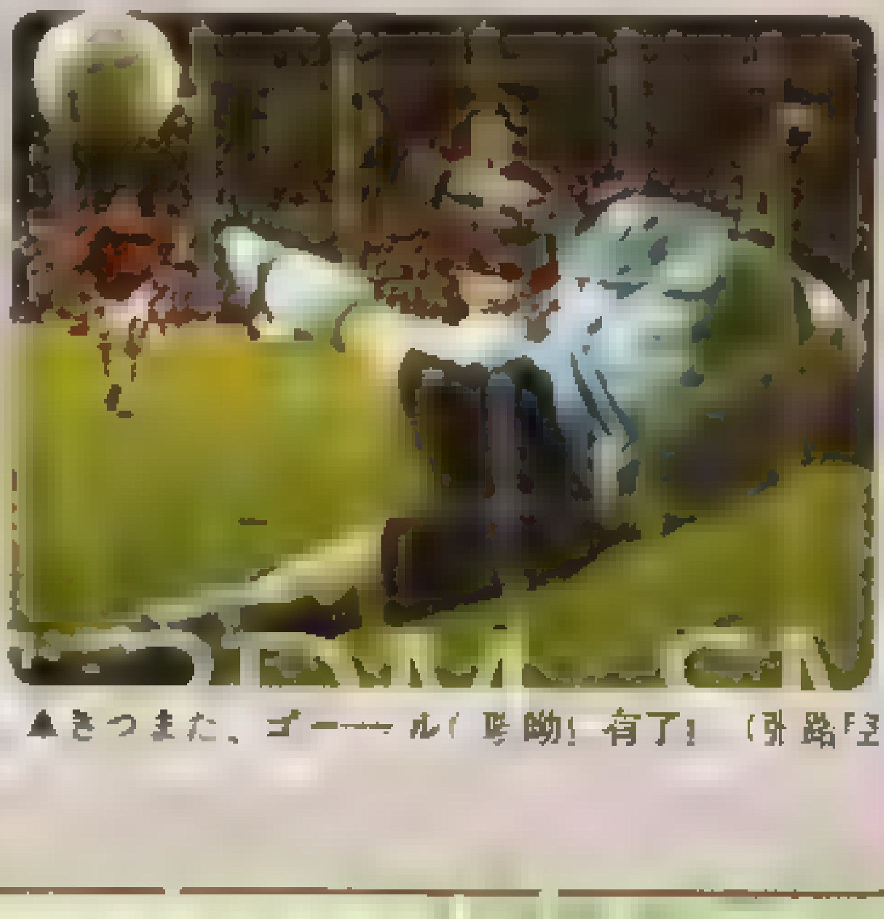
笔者承认这只发生过一次。在一个月黑风高的夜晚。陋室里有在下小白一枚，《WE》一枚、电视一枚、“某牛”奶片N枚。作为一个能充分理解《WE》里各项通过日语表示的战术设置的日语系优秀学生（好长一句话），笔者满怀自信也十分合理地把亲爱的Saviola同学摆到了一个4－5－1阵型的中锋位置。这也是我充分理解我好友某条忠告的直接后果。“巴塞罗那的阵型就是这样的（中略1万字），最后就剩下前场的部署了。克鲁伊维特是一个前腰，就是这个队的齐达内了，那么萨维奥拉就相当于亨利了！”“好的好的，我了解了。”回到那个月黑风高的夜晚，我用克鲁伊维特在禁区前一阵咕噜，发现他带球很一般嘛。好，向边路突破。到了大禁区角，一看追兵已到，不得已按了○键传中。萨维奥拉起跳甩头，可惜身高终究不够的样子，球高出了横梁。到现在我已经很怀疑我那个同学了。不过这不是重点，重点部分是中西大哥说（终于写到重点了）“センタリング！しかし中には谁もいない！”（“传中，但是中间一个人也没有！”）我绝倒，奶片如樱花般散落一地，刹那间陋室里有一种绝望的美。萨维奥拉同学，身高不是问题！

▲不就是矮了那么一点点么，怎么就会连看都看不到了呢？

（编语：近来欧洲冠军杯开打，“兔子”在摩纳哥表现得不错。在阿根廷有一个人尽皆知的秘密，比拉尔多曾经说过：“如果萨维奥拉再高10公分的话，他就是一个挡不住的前锋了。”）

非点球醒目

欧洲球场上有人罚禁区前的任意球好比罚点球！这是一个同学告诉我的，我这个伪非球迷（真《WE》迷）不是很清楚。但是大家在打游戏时被人在禁区边缘侵犯后自然会想让主裁判罚点球吧？本队主场时，客队在禁区外的犯规会被误判成点球！这是又一个同学告诉我的。好吧，中西先生，究竟此球是在禁区内还是禁区外？中西：“もはやギリギリじゃん！”（“已经到了最后的底线了！”）请容笔者解释一下，他是说这个球在禁区外，但是再多走一步就会进入禁区内的意思。也就是说，这是个任，意，球。



▲きつまた、ゴーール！耶呦！有了！（张路语）

文 jovitianSFT 编 胜负师

SF3.3 MAKOTO角色攻略

MAKOTO，超硬派空手道少女，虽然和RYU、KEN等服装相似，打法风格却大相径庭，疾风、唐草的二择是每个对手的地狱。作为《SF3.3》才新增的角色，MAKOTO的各项属性都让人满意，并凭借DASH速度快距离远、高攻击力、高气绝值、高判定、高压打法等，使其在游戏中一直以强角姿态出现，随着战术和连技研究的深入，我想很多玩家都会认识到这一点。在下文中，MAKOTO的普通技将不会进行专门的介绍，一些招数的具体数据可参看UCG或街霸中文网相关文章。（注意↓+HP打下段，↓+HK打上段，这一点与其他人物相反。）

必杀技简介

1.突进正拳突·疾风：强突进技，击中后有利，被防住硬直长，轻疾风可用于近身防跳。可按住蓄力，按K取消，EX版速度快距离长，攻击力和气绝值都令人满意。

2.直上正拳突·吹上：高攻击高气绝，普通版可用于连续技和防对手打逆，EX版的前移距离要多加利用，击中后追打可。

3.打下手刀·落风：强力中段，可确认SA1和SA2，多用LP和EX版较有利。

4.吊喉轮·唐草：MAKOTO的根本威慑所在，疾风、唐草的二择打法需要玩家在实战中多多积累。

5.闪空踵落·剑：防空对地都强，LK和MK空中击中后追打可，低空EX剑可作中段技使用，且发生快。

PART1 超杀必技介绍

从MAKOTO超杀的性质来看，当前的主流是根据不同的对手来选择使用超杀。一般说来，SA1正中线五段突，伤害极大，推荐用于对付血少但STUN槽较长等角色；SA2暴土佐波碎，由于STUN值高且可追打等特性，用于对付STUN槽短易晕的角色比较合适；SA3则在任何情况都不推荐。

SA1 正中线五段突

SA1的特点是发生快、伤害值、STUN值高(5HITS)，气槽为三超杀最长。对付体力值少角色的推荐SA(GOUKI、REMY除外)，一发逆转有极高的威慑力，使用无位置限制(区别于暴土佐)，实战使用率较高。且有无敌时间，数量只有一个，但却不用牺牲EX技，因MAKOTO的EX技性能优异，且蓄气快，该用时不要吝啬。

1.取消

A.HP>SA1：确认不可，使用机会较少，大破绽、STUN、唐草之后才能有效使用。但要注意唐草后使用修正很大。

B.↓+LK>SA1：主要用于反击确认(BLOCKING后反击，对手中近距离破绽)、奇袭(前冲↓+LK>SA1出其不意)

2.确认

A.连打确认：LP或者↓+LP×2、MP>↓+LK(角色和距离限定)、MP>LP等既可牵制又可用于确认SA1。

B.MP>↓+MK目压确认：相当好用的确认技，MP和↓+MK的有利时间很长，因此都不算难。二者用于起身压制确认，中距离时牵制确认效果很好，所以每招MP和↓+MK都不是无目的的发动，须有击中和被防等行动方案。确认需要高度的集中力和反应力，累啊……

C.跳攻击打低点、LEAP(小跳)目压等：跳攻击打地面对手足够低时(落地后对方受创硬直还没消除)连携SA1可，重攻击较易成立；LEAP末端是在LEAP下落过程中打中对手，可确认SA1；此实质上是一个距离，此距离可用普通技测量，也可目测，前者可利用某些牵制技如↓+MP等，推荐后者，

但对距离的把握要求较高，高手向。

D.必杀技确认：(1)疾风目压确认SA1。保证SA1命中稳定性的重要手段之一。但难度较大，特别是站姿时犹豫时间为0。蹲姿受创硬直长，较简单。(2)落风确认，可SC的允许时间较长，难度不大，SA2也可确认。

E.反击确认：对手很多有不利时间的技能都可创造反击确认的机会：如↓+LK>SA1，↓+LK>轻疾风>SA1等。对战中把握这种转瞬即逝的机会不是易事，记住可反击的情况尤其重要。

SA2 暴土佐波碎

变化极丰富。攻击力可观，可用于截击空中目标或地面大破绽。飞行距离随K强度增加而变远，飞行时间也会变长，但威力不变。命中后可追打，可大跳取消或DASH取消。但被防住破绽极大，单发时要小心。

唐草后HP取消SA2的有效距离：MAKOTO在1P方向，对手在版中央往左约一个身位左右的位置即为HP>SA2之临界位置，该位置到左版边这段距离都是HP>SA2的有效距离。可存数量为两个，EX技的使用次数相对SA1大大增加，如果能在保持一个超杀左右的情况下使用EX技，将使MAKOTO的威胁发挥到最大。HK版SA2更可以用来逃跑(笑)。以下介绍三种常用的发动方法：

A.近版边唐草>HP>SA2：具大伤害和极高STUN值，是一击晕的最佳发动方式。但有版边限制，不能随时随地发动，也需要使用者对抗版边压制有一定的实力；但也因此成为一击逆转创造绝佳的位置条件。

B.轻、中落风确认SA2：确认技，原理在SA1时讲过，稳定性一般的发动方法，有效距离近似于A类情况，对使用者反应力要求比较高，无确认基础者不推荐使用。

C.抓破绽：之前提到，包括截击空中对手和对破绽的反击。对手在空中时可直接用SA2截击，伤害无修正，但打点不对就只能击中一下，不划算。对手大硬直技挥空后的破绽可直接用SA2反击，SA2是极强的穿波超杀，波升打法的玩家出波时记得格外小心。

其中“唐草>HP>SA2”的STUN值可观，加上之后可产生的追打和择的变化，不单对GOUKI、REMY，对任何角色都具有一击晕的可能。这就是MAKOTO的SA2强大之处。下面会对一击晕技进行讲解：

1.组成部分：

(1)LP：伤害低，可使对手RESET(与受身或QUICK STAND的自主性不同，RESET指以普通技追打浮空后的对手，系统强制其回到普通状态的现象)，硬直短，LP后DASH的进攻选择时间较MP更多，方式也不同。

(2)MP：功能同LP，比LP伤害略高，硬直长，之后DASH进攻时间少，对指令输入要求严格，但敌我位置关系较LP更为微妙，高手向。

(3)LK：主要是使用它发动时的前移距离及空取消特性，是打距离差之主力普通技。跳LK的使用也很讲究。移动唐草和移动(EX)吹上无论在一击晕技还是在平时使用均广泛，出招方式MAKOTO使用者一定要烂熟于心。

(4)剑：SA2后HJC用于浮空。轻剑和中剑伤害较高，剑击中后变化很多，作为一击晕的主力浮空必杀技。

(5)吹上：伤害高，普通版专用于地面浮空，而EX版则用于打距离差。

2.一击晕技详解：

说是一击晕，其实有些是在对手空中RESET后利用距离差打出的伪连技，但是由于STUN值高，伤害无修正，选择多，失败也对己方有利等性质，亦成为MAKOTO一击逆转之主力技。以下追打都是以唐草>HP>SA2发动(另外两种发动方式也可按以下方法追打，但不保证STUN)。

SA2后有两个方向，方向一时以前冲取消(DC)：

A. SA2>DC>吹上>HJC后HP/HK/重剑。对GOUKI和REMY的限定一击晕技在该类技巧中最简单，属连击，没有位置限制。注意，DC的输入是在SA2结束HIT后立即输入(不推荐连打方向键，因为之后的追打时间有限，不

©1999 2004 Capcom .ALL RIGHTS RESERVED

确定效果的输入会浪费时间)；吹上是反方向输入，因为你DASH后已和对手交换了方向；吹上命中后立即输入HJC指令(时机同DC)，这里可以用连打方式，但要注意指令输入的准确性，避免跳歪。之后用中剑浮空也不能追打疾风，浮空追打有回数限制。

B．SA2>DC>大吹上>前跳LK。要注意：SA2>DC>大吹上要一气呵成，指令输入有要求(如果成功，大吹上会将对手打回反方向)；前跳LK是吹上硬直结束后发生，非跳取消。产生分歧追打如下：

①落地后立即EX吹上(完整指令：SA2>DC>大吹上>前JLK>EX吹上>HP或HJC后HP/HK/重剑)。利用EX吹上的突进距离瞬间到对手逆向攻击，追打可，最后任一方式都能STUN对手。

②落地LK(SA2>DC>大吹上>前JLK>反向移动唐草)，依靠前移效果到对手逆向，然后空取消唐草。位置关系微妙，较难掌握。LK到逆向是关键。抓到后任意追打对手便晕。可演变出LK空取消EX疾风或EX落风。

此二招指令输入不算多，但对输入时机要求较严格。对付办法：防守方可试着后跳，跳的快和体积小的角色应该可跳开，看到闪光后BLOCKING也是不错的选择……无论如何都是防守方不利。

C.SA2>DC>中吹上>移动轻吹上，对ELENA和Q的限定连续技，注意中吹和移动轻吹上的发动时机是关键。ELENA一击晕，Q濒临气绝；缺点是有角色限定。

D.SA2>DC>后移动中吹上>前DASH>轻吹上或前移轻吹上：由日本玩家BOSS(NO.1的YANG使用者)发现的连段。对指令输入要求相当高，角色限定严格。指令中后移动中吹上难度较大，关键要在出招时先按HK后按快速按P，(注意连段中用HP吹上便会无法追打)可活用DASH硬直出此招。SA2>DASH中输入升龙指令，硬直结束抹HK到MP，这样便不易前移，使后移距离达到最远。中吹上硬直结束后才可DASH，轻吹上(或前移轻吹上)对于不同人物的追打节奏不同。

条件：近版边且只需一个超杀；不对应角色：ORO和IBUKI。对URIEN(最好用)、YUN、YANG、道服派、CHUNLI、ELENA(可选C限定连段)等角色一击晕，对CHUNLI等角色，第二下吹上要前移指令；而对ALEX和HUGO等几个大体型角色濒临气绝。

方向二时SA2后HJC，之后只能用剑再次浮空，轻剑和中剑浮空和追打情况不完全相同：

A.SA2>HJC轻剑>前DASH>轻/中吹上>HJC后HP/HK；为连续技。轻剑追打情况注意：HJC后的轻剑要尽可能早出，这样落地之后的DASH才有可能到对手反向；落地DASH到出招，有一段时间己方角色是完全看不到的，出招时机全凭自己对角色运用的熟悉；吹上是反向输入，且打击效果有逆向和正向两种情况；吹上后的HJC后HP/HK得尽量早出，否则打不到；全员适用。

B.中剑追打：指令基本相同，但要注意剑的出招时机和轻剑不同，是在和对手一同下落的时候，之后DASH要面临的分歧点，有吹上、MP、LP三种选择！

选择1 轻吹上。SA2>HJC中剑>前DASH>轻吹上>HJC后HP/HK；轻吹上可能会将对手打到逆向，注意HJC输入的指令方向；不使用于SA2后HJC会跳过的角色，如浮空距离近、体积小等角色；注意吹上是反向输入的；HJC后HK，指令输入得极快且准确，晚了就打不到；落地后的是否DASH到逆向，全由自己决定，对手很难判断方位；无论换位与否，稍稍进攻对手便会STUN。

选择2 站MP。SA2>HJC中剑>DASH后MP。MP发生较慢，其出招时机和击打效果，是后面展开N择的关键所在，必须注意！接下来的选择有：超杀和前冲。

选择2.1 超杀。SA2>HJC中剑>DASH后MP(LP可，更简单)>SA2>任意追打(STUN)；传说中的双暴土！条件是DASH后LP后第二个超杀蓄满。只要第一下打到腰部以下就能连完，全中后对手STUN，一发逆转；但蓄满两个超杀的机会不多，且不稳定；第二次SA2可能被B掉。全员适用！

选择2.2 前冲。SA2>HJC中剑>DASH后MP>DASH>反向移动唐草>任意追打；之前中剑后DASH换了1次位置，MP后DASH和换了第2次位置，此时又是换位与否之临界时间；DASH硬直一结束立即出LK(如果不出则在对手逆向)；利用LK的前移性质瞬间换位，对手难以琢磨你的方位；使用移动唐草，之后重击对手造成STUN(此时的移动唐草较难)；

选择3 LP。SA2>HJC中剑>DASH后LP。LP与MP都是为使对手RESET，之后再进行招数和位置的变化，打点很重要，尽量打高，之后又有两种选择。

选择3.1 移动吹上。SA2>HJC中剑>DASH后LP>移动EX吹上>HP或HJC后HP/HK/重剑。利用LK空取消EX吹上产生的距离攻击对手的逆向，再给以重击便能STUN对手；也可以用移动唐草造成打投二择。

选择3.2 DASH。SA2>HJC中剑>DASH后LP>DASH>EX吹上。同样是利用EX吹上的移动距离攻击对手逆向，某些起跳慢的角色是绝对跳不开的；也可在原地压制(站MP>HP>EX疾风或MP>唐草二择)；之后施以重击便STUN对手。要注意最后那个EX吹上的指令输入方向。

虽然攻击力增长1.75倍的时间段够长，且发动时有无敌时间，但发动后防御不能，不推荐！此招研究不多，简单提示：单发一般在对方倒地起身或QUICK STAND、跳入时发动，作为连技在唐草后用HP取消，然后任意追打形成连技……自行研发的超级恶心二择：唐草>HP>SA3，然后移动唐草(打投二择)，HP的击出时机需要注意。对体形稍大的角色不适用。

虽说最好是根据对手选择超杀，但是对战中还是以凭自己喜欢吧，SA1和SA2都可用于一击逆转，只是途经不同。SA3常用于恶搞，真正对战起来，太不稳定了。

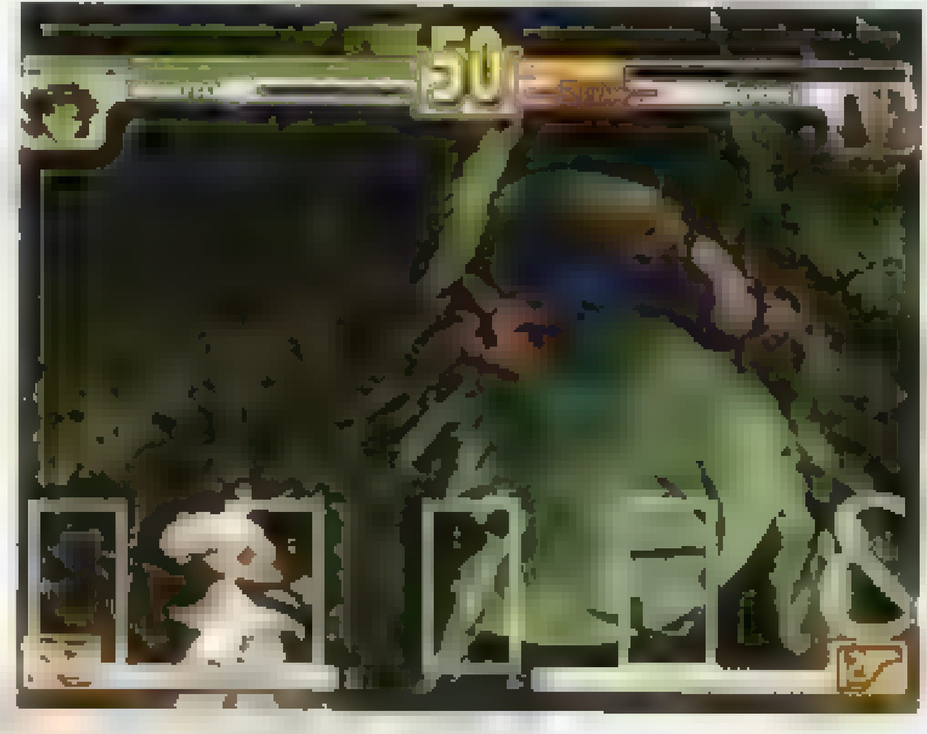
PART2 MAKOTO的战术体系

MAKOTO属于压制打法的角色，疾风、唐草二择是对MAKOTO打法的最好总结。该角色出招较慢，无反击技，防御体系较弱，一旦处于防守状态，就极易被连续攻击。因此压制和择对手便成为取胜关键。在实战中，尽量争取绝对优势的压制，压制不得手时也要注意留下铺垫，然后及时拉开距离，为下一轮进攻做准备。具体战术如下：

(1)压制与反压制。

A.空中压制时，多用JMK、JHK和JHP，其中JMK和JHP在起跳过程中也可能击中地面角色。JLK在空中截击后便于展开多择。必杀技剑判定强，伤害和STUN值高，但普通版发生较慢。重剑可击倒对手，伤害最高。中轻剑可对空使用，追打可，对地亦可用于连携。值得一提的是EX版，发生最快，虽2HITS不易打全，但对空时1HIT浮空对手后可追打，对地则可击倒，被防住也没有破绽。且低空EX剑可作为中段技使用。

B.对付空中压制，↓+HK作为普通技首选，判定强，距离远，伤害高；MK也是不错的选择，但在各方面稍逊↓+HK，注意活用LK>MK这个TC，二者均可用于先读；LP和MP对空变化多，且可取消，可为跳入的对手设置BLOCKING陷阱(LP/MP被空中对手BLOCKING后取消EX吹上是极酷且难预料的招式)；必杀技中，轻吹上可防对手打逆，EX吹上用于对付跳入的对手，攻击力和STUN值极高不说，追打可，且EX吹上发动时上半身有无敌时间，判定



极强，但同时也会有打空的可能，对战中把握距离是关键。另外，疾风防跳有一定效果；落风由于其范围广，判定强，可防空；一般用LP或EX版。

C.MAKOTO的DASH至关重要，速度快，距离最远，用于瞬间拉近中远距离和联系二次进攻，是战术的重要部分。举例说明：近身

LP＞LP＞LK＞疾风取消＞DASH＞打投二择。DASH在这里不但是联系进攻和拉近距离，甚至为之后的进攻起到铺垫作用：对手害怕你前冲，估计会在下次疾风取消时有所行动……类似情况需要读者在实战中自行体会。

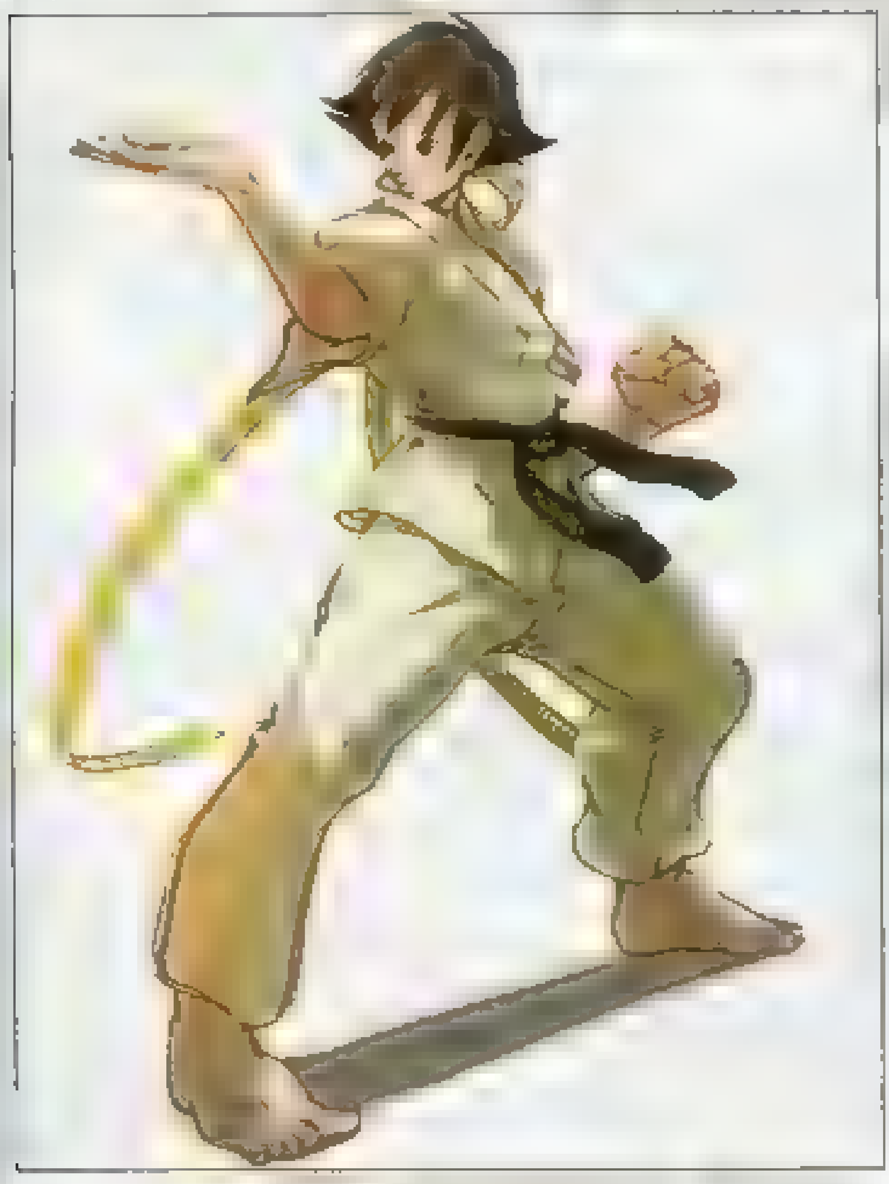
D．地面战中，唐草是战术中心。由于对唐草的恐惧，对手宁可被打也要跳开，要多加利用。先于对手跳攻击压制，垂直跳MK和前跳HP都是比较保险的。或利用MP和↓+MK将其留在地面，可和唐草、↓+HK、MK等配合使用。这两个普通技本身就蕴涵丰富的变化，近身时更有利于战术的展开。总之将对手压制在地面，就为唐草创造好了条件。对手吃几次亏后滞留地面，便是唐草发挥威力之时。

E.指令投系角色压制对手起身时都有很大优势，MAKOTO也是如此。唐草自然是首选，EX落风判定极强(可与升龙打成平手用于起身压制)，包赚不赔(易被BLOCKING，注意把握使用时机)。另外MP和↓+MK也不错，但是容易被B，下段起的↓+LK＞疾风＞二择和↓+HP具有一定风险性，多用于对手QUICK STANDING时；前面讲的低空EX剑可配合下段技使用，但要小心升龙系的反击。

F.MAKOTO起身被压制时较难打，个人经验是老老实实下防，宁可被投，再说中段技和某些投技是可以反应的。找机会再逃出险境吧。起身超杀虽出其不意，但也会被对手猜到，得不偿失。不到万不得已绝不要起身BLOCKING。(用HK发SA2是起身逃走不错的方法)

(2)MAKOTO的许多招式发生慢，收招也慢，为最大限度减少不利时间，招式组织得讲究。普通技中，LP和↓+LP发生快，无不利时间，均可连打(LP/↓+LP×2，LP＞LK)，LP/↓+LP×2用于骚扰和确认；LP＞LK也是LK在地面稳妥的用法，可取消，之后变化较多；MP＞HP＞EX疾风或MP＞HP＞疾风取消，用于密着状态。注意MP到HP不是连击，因MP后有利时间极多，且也能唐草，因此这招对防跳效果很好。还有比如LP＞(EX)落风/疾风取消、LP＞LK＞(EX)落风/疾风取消、MP＞LK＞(EX)落风/疾风取消等等，都是较严密的组合招式，疾风取消是用来减少诸如HP、LK等硬直的，而EX落风/疾风后没有不利时间，总之MAK招式组织的原则：尽量利用LP、EX疾风、疾风取消、EX落风这些有利招式作为压制的结束。所以只要MAKOTO招式组织好了，无论进攻是否得手，仍然有足够的时间组织下一轮进攻或者全身而退，这就是MAKOTO压制性的重要表现。

(3)倒地(DOWN)和RESET情况之选择。很多时候玩家都会选择DOWN对手，这样能保证进攻的稳定性和接下来的压制性，但是这样会增加被REVERSAL攻击的可能。且对于唐草疾风二择威胁巨大的MAKOTO，使浮空对手RESET能获得更加有利的多择情况，比如版边对浮空对手的HP＞疾风取消等，产生很多有利时间，对手落地后的择极被动，MAKOTO的选择却极多，要注意招数组织，如LP＞低空EX剑、LP＞LK＞落风等，只要不是被BLOCKING，都无不利时间；MP后更可以判断距离使用唐草或目压LK等选择。这样就可以获得连续不断的择之情况，如果连续得手则对对手的心理形成巨大压力，但是对于有强力反击技的对手则需慎重。两种情况各有优点，玩家自行选择使用。



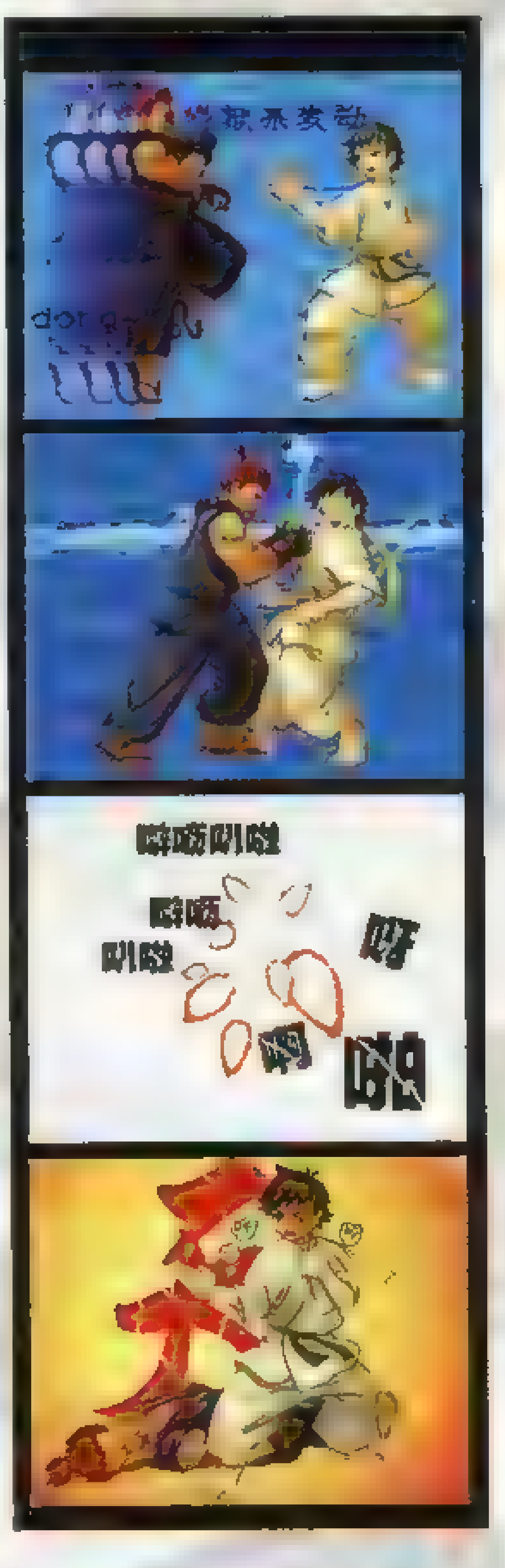
(4)骗招。对喜欢起身升龙的对手，跳起骗Blocking非常好用，这并非MAKOTO一人专用，对局里经常可见这一骗招。另外，地面穿人(里回)也是很有特色战术系统之一，DASH性能优异的MAKOTO自然需熟练此打法。利用了某些角色的QUICK STAND有间隙的BUG，DASH速度够快的角色都可以在此间隙与对手交换位置,可穿过Quick Stand的ALEX、YUN、DUD、HUGO、ELENA等人。战术的重点集中在穿或不穿，以及穿的时机上。其迷惑性极强，也可扰乱对手起身时搓招和进攻节奏，高手向。疾风取消，主要用法前面已经讲过，不再赘述。另外移动唐草的LK迷惑性也很大。

MAKOTO看似打法随意，却是进攻严密性要求极高的角色。压制不等于无脑狂攻，攻守适当收放，更利于之后行动的开展，但无论如何，控制对战的节奏是至关重要的。每次进攻并非只有削减对手体力值才是得手，只要不吃亏，或给对手造成威慑，埋下伏笔，就是成功的进攻。

PART3 高手之必备条件

1.纵观SF历代作品，都并非连续技的天下，区分菜鸟高手靠的是普通技的运用，《SF3.3》也是如此。连续技的掌握不是难事，多多练习即可，但对手不会等在那里挨打，进攻机会的创造全靠对普通技的熟练运用。这就是通常所说的基本功。这是本文所无法表达的，只能在大量对战中慢慢体会、磨练。

2.压制和择才是MAKOTO战术之王道。一成不变的攻守方式是格斗大忌，在对战中就要时刻思考自己及对手的下一步行动，战术安排尽可能先于对手(既先读)，防止被压制。因为MAKOTO没有强力反击技(超杀不在讨论范围)，一旦棋错一着则可能再无翻身机会。关于铺垫的简单举例：密着MP压制后，唐草得手，便是一个铺垫，再次MP时对手很可能跳，就可采取相应措施。



《SF3.3》的战术系统发展至今，涌现出一大批使用MAKOTO爱好者，但真正发挥其打法特色和威力极限的在我看来只有三人：J、IZU和チェムル。其对战录像是MAK练习者必修课程！

J(常用色：白衣红头带)择之极至。一向以先读见长，从最早的东京强者赛开始，一直活跃到最近的第二届斗剧(2004)拿到亚军。虽然第一届COOPERATION CUP后沉寂了很长一段时间，但到了斗剧2004再次出山时，注重压制性兼稳健的打法令所有对手恐惧，在半决赛翻盘一战堪称经典，其移动唐草的运用令人叫绝。

评价：公认MAKOTO之最强使用者，MAKOTO的教科书打法。

推荐录像：G—UP系列、COOPERATION CUP VOL.1、斗剧2004等。

チェムル(常用色：黑灰)压制之极至。个人印象是在COOPERATION 1时首次登场(之前不认识)。打法个性鲜明，我行我素，压制性极强(COOPERATION 2时打法完全表现，几乎局局STUN对手)。且稳定性和抗压性强，经常逆转战局。使用超杀以SA1居多，EX技使用频繁且到位。最好成绩是COOPERATION 2亚军。

评价：个人最为欣赏的MAKOTO使用者，MAKOTO压制极限打法之代表。

惯用手段：密不透风的招式组织，难以捉摸的行动，诸多骗招。常用落风、疾风取消LP和LK等进行组合。个人最推崇的打法。

推荐录像：COOPERATION 1和COOPERATION 2。

IZU(特殊色粉红)“猥琐”之极至。第一届斗剧的《SF3.3》冠军得主(连胜六人，其中包括KO和BOSS等超重量级人物，录像在Gamehalo中曾收录)，并多次代表日本参加日美对抗赛。打法“猥琐”但稳健，对对手心理把握极其到位(常在比赛中以戏耍对手为乐)，逆转能力和心理素质强，在大赛中屡屡挫败实力高于自己的对手。善于用跳MK压制。

评价：现今仅次于J的MAKOTO使用者。

推荐录像：斗剧2003、A—CHO激斗剧场、日美5ON5比赛等。

最后，由于篇幅有限，一些角色限定的招式无法继续写了，而且战术篇更不可能分析完所有可能出现的情况，希望今后有机会进行补完。最 说句，《SF3.3》绝对是一个值得一玩再玩的好游戏，极深奥，难以言表 希望大家多多练习，多多切磋，体会个中乐趣。祝大家玩得开心。

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn　短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
网站留言：登陆http://www.ucg.com.cn后，点击页面上方的“意见”

栏目主持：纱迦

☆TGS展结束了，对于前往日本的8名小编来说，这真是一次难忘之旅啊，没有这次日本之行，就不可能有这么多一手的资料，不可能有40个游戏的现场试玩感受。本次展会报道与E3展比起来无论是内容还是方式都有很大不同，不知大家对这顿大餐是否满意呢？欢迎大家来信说说你们的意见。

☆发短信一句话点评游戏的读者越来越多，还有不少经常投稿的常客，其中不乏经典语句，

令本人在收集整理时不时发出会心一笑。看来中国的短信文化确实是举世无双啊！

☆再次提醒一下：喜欢发Email投稿的读者，请务必在信中附上自己的详细联系方式。如果没有地址的话，我们采用你的稿件后会回信询问。但注意回信时一定要说明自己的目的，不然小编们光看到你的地址也不知你是哪篇文章的作者。

☆从日本归来之后，写TGS展的相关内容占去了自己的绝大部分时间，这期的“读编往来”只好暂时恢复到原来的3页，请大家见谅。

本期编辑部流行游戏

biohazard4 试玩版	9人	纱迦、GOUKI、阿迪、阿修罗、多边形、泰坦、SOUL、猫太、卡伦
火焰之纹章 圣魔之光石	5人	邪魔天使、沙罗、猫太、铭风、阿修罗
潜龙谍影3 试玩版	3人	多边形、GOUKI、泰坦
超级守护英雄	3人	猫太（1）、铭风（2）、多边形
战国无双 猛将传	2人	纱迦（？）、D·S
仙乐传说	2人	卡伦（1）、邪魔天使

《biohazard4 试玩版》以绝对优势当选本期编辑部流行游戏！如果算上美编的话，试玩人数已经达到两位数。这一代的变化相当大，与系列之前的作品完全不同。对此编辑部试玩过的人分成两派，一派觉得不错，一派觉得不好。不管怎么说，4代已经成为了编辑部内的话题之作。截稿前夕（为什么又是前夕），《火焰之纹章 圣魔之光石》悄然发售，若不是工作太忙，想必还会有更多的人拿起掌机尽情享受吧！

人体静电不可忽视

进入秋季之后，空气异常干燥，众小编因为大部分时间都在和电器打交道，体内积蓄了大量静电。在接触金属制品或与同事发生身体接触时，往往会被电一下，于是编辑部内充斥着类似“我又被你电了一下”的话语。在看过北京徐盛朋友的来信后，纱迦才知道原来人体静电是有害的！特此放出徐读者的来信全文，希望常坐在电视机的玩友引以为戒。

北京徐盛：快到冬季了，常坐在电脑、电视机前的人是否感到在工作和生活中“被电”的次数越来越频繁？你是否在开车门、开灯、开水龙头的时候可能会被闪光带响的静电吓一大跳，甚至有时会有一种强烈触电的刺痛感觉？有些专家认为，静电对人体有严重危害。这具体体现在：物理方面，体内静电可能干扰甚至改变人体内所固有的电位差，影响各脏器（特别是心脏）的正常工作。在生化方面，体内静电会引起脑神经细胞膜电流传导异常，影响人的中枢神经，从而导致人的血液酸碱度和肌体氧特性的改变，使人感到疲劳、烦躁、失眠、头痛。

虽然静电危害不小，不过很好对付，我们可以采取“防”和“放”两手准备。“防”，我们应该尽可能远离诸如电视机、电冰箱之类的电器，以防止感应起电。（我们游戏迷算是没办法防了。）“放”，就是要增加湿度，使局部的静电容易释放。当你关上电视，离开电脑以后，应该马上洗手洗脸，让皮肤表面的静电荷在水中释放掉。在冬天，要尽量选用高保湿的化妆品。常用加湿器调节室内湿度。

luzhimingnj：我是一个“机战迷”，眼看着贵刊有《最终幻想专辑》、《潜龙谍影专辑》、《火焰之纹章专辑》等等，就是没有《超级机器人大战专辑》，心里实在不爽，强烈要求加请求贵刊出一本关于《超级机器人大战》的专辑拜托拜托！

《火焰之纹章 完全事典》销售情况异常之好，很多不玩《火焰之纹章》的读者也毫不犹豫地买了下来，实在是出乎我们的意料之外。最近为我们出谋划策的读者越来越多，其中不少读者还拿出了相当具体的方案，在此表示感谢。所有的相关意见我们都会记录下来，希望以后能够交出一份满意的答卷。

乔迪：我个人认为UCG有些方面缺少与读者沟通，比如在Gamehalo中应该加些小编们露脸的栏目，虽然这样做以后走在大街上会被人认出来并拉着你签名（众读者：切，你以为你是谁呀），但也有可能被拉着暴打并且嘴里说着：“XX文章写得是什么玩意儿！居然敢登！”不过这样会使读者觉得比较坦诚，也会使读者比较直观地了解小编。

只要看过这期DVD，你就会发现其中就有不少编辑出镜的镜头，不过风头最劲的当然还是新进非编萨雷了。随着UCG的迅速发展，我们以后经常会出席一些重要的商业活动，因此会增加出镜的机会。不过露露脸也未必就意味着坦诚，读者们最关心的还是杂志的质量。如果内容不好的话，就算众小编全部赤膊出镜也无济于事吧！

9月B动感地带调查问卷中奖名单揭晓！

一等奖：周杰伦亲笔签名CD一张，共十张
二等奖：M-ZONE礼盒一个，共十个
三等奖：M-ZONE T-Shirt一件，共十件

10月B动感地带调查问卷的中奖名单将登在下期（12月A）杂志的“读编往来”中。友情提醒：大家可以将答案写在纸上寄过来，无须撕书。

一等奖名单		二等奖名单		三等奖名单	
辽宁	魏娇娇	江苏	金国	北京	谢玉恩
辽宁	邢玉斌	浙江	戈徐远	云南	冯皓
大连	孙麒程	广东	陈锦坤	河北	闫昆
广东	张新业	广东	麦恬宇	海南	刘伟星
广东	陈湛斌	广东	李敏云	江苏	何飞
江苏	邹伟之	重庆	何仲秋	山西	乔雯
浙江	林成	上海	袁成金	山东	[illegible]文
广西	林朝荣	浙江	王[illegible]	广东	[illegible]扬
海南	张杰	四川	王亮	广东	黄[illegible]文
黑龙江	周延迪	云南	杨勇	辽宁	臧金玲

Dinny：10月B的《东京游戏展8年回顾》特别企划很好，正所谓温故而知新嘛。这些年来，游戏业确实又有了长足的进步：从SEGA的没落、Square Enix的合并到微软参战，还有N64、DC、PS2、NGC、GBA的发布，这些仿佛就是昨天才发生的事情。这篇文章告诉我们，我们正在经历一个从游戏的世界到世界的游戏这样一个变化。游戏也已经成为一个世界性的产业。希望下期的赠品就是TGS单行本了，这样我们就可以看到更多更好的报道喽 偶们最关心的内容，当然莫过于下一代的新主机PSP、NDS、《biohazard4》、《FF XII》等等强档作品，当然还有各公司展台的SHOW GIRL喽……（喂！喂！口水！口水淌下来了！）

这封信收自国庆节前，从现在来看，除了赠品不是TGS单行本外，其他内容都已经实现。这次TGS展是有史以来参加人数最多的一届，多达16万96人，可谓相当圆满。个人感觉本次TGS展只有三个遗憾：一是任天堂（包括NDS）没参展，二是Banpresto没参展，三是Square Enix没展出《FF XII》的可试玩版本。这，大概就是那传说中的“此事古难全”吧！

STEVEN A 余：第一次给UCG发Email，先问纱哥好，再问秦哥好，再问胜哥好，再问……（太多无法打出）。小弟从小就喜欢游戏，从FC到PS2没有一种机型没玩过，只因父母反对，所以无任何机种。但是我却经常看UCG，有一次我老爸见我看UCG，非常生气，所以对我说了一句非常挑衅的话：“有种开家公司，打翻MSN（Microsoft SONY Nintendo）”。所以我现在压力非常大，要为我的梦想、我的未来奋斗。如果我成功了，那是我爸和UCG的功劳，祝UCG越办越好。最后，说一个我的发现：大家仔细看看纱哥，如果给纱哥加个眼镜，是不是有点像柯南？

咦，不是吧？我怎么会像柯南那个家伙？要知道，在我这种从小看柯南道尔、阿加莎·克里斯蒂、江户川乱步、森村诚一的作品长大的人，柯南完全不入我的法眼啊！编辑部内的柯南可是另有其人哦！（不过《柯南》的音乐都非常好听。）

哈揪：最近几期的《游戏机实用技术》，看了的人都感觉到：UCG又开始进步了！不过，我对《游戏机实用技术》的一些增刊有些意见，就是装订方式！不要再像《FF》、《生化》、《MGS》那样了，很容易散页啊！我最爱的《生化》已经散掉了啊！希望以后增刊的装订都像《PS2专辑》和合刊那样，虽然不太美观，但至少不会散页，毕竟内在美才是最重要的啊！

能够把书看到散页，说明你一定看了很多遍，感谢！我们已经意识到了这方面的问题，以后一定会更加注意的。

飞：本期Gamehalo还可以！看完10月B我只能给出这样的答案。我的意见是先别把Gamehalo改成DVD，因为听说11月AB合刊要改DVD。我可没有DVD播放器和电脑之类的东西！

在此声明一下，赠送DVD仅限于本期杂志，也就是11月AB合刊。因为TGS展上有大量新作影像，现在的游戏都采用DVD媒体，如果用VCD的话画质会大打折扣。从下期开始，我们杂志仍然将继续赠送以往的Gamehalo VCD。

陶轶鹏：关于《新·终结者3》影像，不知道游戏内是不是也是电影场面和游戏CG相结合。如果是的话，倒真的很想买来玩玩。抛开这些不谈，剪辑很不错，很有看大片的感觉，不过因为容量的限制，又加上要吊吊我们的胃口，所以看得很不过瘾呀，如果真的能把游戏和电影的内容融合起来，那看起来就更加爽了，但真那样的话，这算是游戏呢？还是电影？不错不错，加油吧！

上期Gamehalo里的《新·终结者3》颇受好评，看来阿诺和《T3》的FANS在中国还真不少。也有部分读者说和电影一模一样，没什么意思。其实游戏中的原创剧情不少，而且也很精彩，强烈建议有兴趣的玩家玩一玩。

游戏笸：我想问个问题。《PSO》和《莎木在线》要在中国测试了，请问UCG会做相关的攻略或者报道吗？我知道UCG是专门的TV GAME杂志，但是这两款网游与TV GAME有莫大的渊源，请UCG众编辑考虑一下。

因为《PSO》和《莎木在线》都是中国玩家非常关注的作品，所以我们还是会进行介绍的。但由于我们的杂志主要介绍电视游戏和掌机游戏，这两款PC网络游戏是不会做攻略的。顺便说一下，经常有一些读者向我们询问一些PC游戏攻略的问题，大多数情况下我们只能说抱歉了。

读者的话

妙饭 Miyavi：你们忙，我们知道，但请别忘了我们读者呀，你们心里记得我们，我们的心里也就一定会惦记着你们！压力大么？很累么？UCG，你一定要坚持登上喜马拉雅山山顶，当你感到呼吸困难时，请想想那些一直在山下守候着你的人们，也许他们能带给你一些氧气！

杭州 money+k：《格斗之王 最强冲击》——某打手(fighter)双手捧着刚发的衣服，含泪而道：“十年了！我等了十年了！终于有新衣服穿了！太棒了，T T……

本期封面果然够气魄！JOE的最终奥义真是既厉害又壮观！……什么？原来他是在回避敌人的攻击？FT(Faint)！

huaguoping：最近在宿舍里玩起了FC模拟器，本人热血类游戏无人能敌。故舍友称我为“The King Of FC”，简称KFC……

yanxin：9月初我去买UCG，找了大半个开封，人家都说卖完了。我又气又急，心想咋不多进点哩！（郁闷ing）忽然眼前一亮——UCG！我飞快地骑向对面，哪知一辆别克向我飞来！我那刚买不到一星期的捷安特啊！结果，买UCG的钱成了修车钱。（T−T）还好后来补上了！再困难也不能断我的精神食粮啊！

138XXXX5112：SP是爹，GBA是娘，NDS PSP两条狼。电玩店，最是忙，卖翻新机更猖狂。D版卡，用不长，中途丢档心颓唐。班主任，黑心肠，没收掌机变态狂！

呼和：近来无事翻翻书，偶得一些感想，大致如下：

《游戏机实用技术》：是一本精彩的连载小说，看完一本便迫不及待地想看下一本；

《游戏人》：是连载小说作者的自传，虽不如小说精彩，却令人回味；

《Gamehalo DVD》：是一本极佳的漫画，画面精彩，内容丰富；

《掌机王》：是一本童话，十分精彩，神奇，但有人认为幼稚；

《掌机王SP》：是童话的续本，没有原作的长度，却比原作更精彩；

《PS2专辑》：是一部古典名著，十分经典，有人津津乐道，有人不屑一顾；

各类周边专辑：是著名作家的珍藏手稿，内容精彩，有收藏价值，却难以买到。

游戏MM有话要说

乐土

作者·广西 林江宁

这是一个美丽的地方
她安静祥和
馥郁芬芳
从不拒绝
我频频拜访

那里没有冲突
远离尘世纷扰
不是天堂
胜似天堂

每次拿到
一本新的UCG
我立即就有
一种扑入她怀抱的
欲望

什么秘技攻略
什么资讯大餐
就让我在她怀中细细
品尝
哪管他外面
播声轰响

赞美她吧
[illegible]
她
就是我家的茅房

《荒野兵器 4》主题歌抢先披露

“《荒野兵器》系列”的主题歌都相当经典，除去 PS 上的第一作外，都是由麻生かほ里ぃ姐演唱的。4 代虽然有了很大的变化，但主题歌依然是由她来演唱的。现在只要登陆官方网站就可以听到这首曲子，虽然不是完整版，歌名也不知道，但还是强力推荐大家去听一听。网址是：

http://www.playstation.jp/scej/t'te/wa4/index1.html

一句话点评

TO 《真·三国无双 3》：人是铁，你是钢，一天不玩，空虚得慌！

江苏 薛翎

TO 《WE8》：恨死 Konami，就因为你的制作水准，老爸强制征用 PS2 几个月了！还我……

——蛋炒 WE 饭

TO 《樱大战 V 0 章 荒野的少女武士》：“樱迷”们多年的愿望终于变为现实！我们控制的不再是冷冰冰的机械，而是活生生的女主角和她的爱马！绝赞啊！

138XXXX8146

TO 《铁拳 5》：当年就是因为你放弃了当《拳皇》和《街霸》，屈尊当打铁匠，一晃数年，不过我无怨无悔！ —— Tkman

TO 《樱大战 V》：可怜又要有 N 名女孩遭受大神(河？)家族的迫害了。

139XXXX4323

TO 《光明力量》：理由：爱你不是两三天，每天想你很多遍！知道近期出新篇，省吃俭用狂攒钱！——汕头 黄荣鑫

TO 《多罗罗》：玩过《多罗罗》之后，突然觉得：做一个正常人不容易呀！

——139XXXX4744

TO 《天诛 红》：世道险恶随花落，壮士不复又彩女，叶隐之凛初长成，眼不见神秘黑影，我忍我杀我乱舞，刀刃朱红非我血，黄泉路上又相逢，爪影艺妓虚无僧，终可见黑屋重藏，盘津冰滩红与黑，天若不罚我代诛。 谢志勇

TO 《战国无双 猛将传》：忽然觉得今川义元像和中堂（王刚），应该设计一件中堂大人服给他 南无三

TO 《王国之心 II》：听说有花木兰，心动，激动，感动，暴动，决定行动！

——邹琰

邮购信息

自前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 52～54 期、总第 56～59 期、总第 61～62 期、总第 66 期、总第 69 期，定价 8.8 元；总第 72 期、总第 76 期、总第 78～92 期、总第 94～95 期、总第 98～110 期、总第 112～113 期，定价 9.8 元；总第 73&74 期，定价 19.6 元；《游戏机实用技术增刊》(2002 年)，定价 17.6 元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价 12 元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价 16 元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6、7，定价 9.8 元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编 730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发 Email 至 ad@ucg.com.cn。

下期预告

2004 年 12 月 A

下期重点游戏

火焰之纹章 圣魔之光石

机动战士高达 SEED 无尽的明天

皇牌空战 5 未颂的战争

死或生 ULTIMATE

Gamehalo

继续赠送游戏光盘精彩VCD

更多精彩内容请见下期杂志！

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY

◆这次LIKY只身前往上海CHINAJOY，集摄影、摄像、采访、报道等任务于一身，而且时间紧迫，真是一个前所未遇的挑战。在展会上LIKY胸前挂着数码相机，肩上挂着巨大的DV，游走于各个展台之间，感觉自己真像一个专业记者。(笑)好在最后任务完成得也算达到了预期，自勉一下。另外，在上海得到了DARKBABY君的诸多照顾，再此特别感谢一番。

阿修罗

惊讶地发现，10月内任天堂本公司居然要在GBA上推出3款作品，一改其每月一款的标准进度，这是NDS出现之前最后的疯狂吗？

两款《机战》的发售日还没有公布，《OG2》或许可以在年内发售，《GC》嘛……怎么也要到2005年了吧……

Irem刚公布不久的机器人动作冒险游戏《破烂机器人浪漫大活剧》是个不错的游戏。虽说画面次了点，但是游戏的收藏要素超多。期待明年春天的正式版！

▲秋天就不要椰子了，还是柿子比较好！

这一期的兴奋点是9月29日晚上看的京剧，真是激动万分啊！现场的感觉就是不一样！

猫太

◎祝《火炎之纹章 完全事典》发卖！说起"《火纹》系列"，印象中只玩过了《托拉基亚776》，不过这次GBA上的《圣魔之光石》似乎也不错。看来在沙罗的诚意推荐下，还是要补习一下了……

◎《战国无双 猛将传》圆满！当然并不是把所有6级武器和道具都收集了，只是把自己喜欢的角色的6级武器都拿了而已。作为一个"资料篇"来说，本作的确让人满意。

◎猫の健康小知识——秋天容易让人出现咽干鼻燥，唇干口渴、咳嗽无痰、皮肤干涩等"秋燥"现象，不过只要多吃梨子便能起到生津止渴、润燥化痰的作用，大家要多吃哦！

◎《仙境传说》和《钢炼》的动画都完结了，不过还是期待《钢炼》的电影版啊！

◎《游戏·人9》即将登场！在猫猫的"死缠烂抓"之下，继续向小胜拿到了CD的制作权！希望大家支持哦！

卡伦

★《仙乐传说》真是个好游戏啊，个人认为这绝对是迄今为止的"《传说》系列"最高峰，期待两个月后的《重生传说》能够再创辉煌！

●本月最兴奋的事情就是苦苦找了四年的《LUNAR Ⅰ·Ⅱ公式设定资料集》终于入手了，万分感谢从日本将其带回的纱迦同学！

■《钢之炼金术师》终于完结了，不过按照结局及其人气来看的话，续作应该也已经被提上开发议程了吧……

◆敬请期待下期的《剑风传奇》小说！

▲一同来回味一下童年吧。

马修

◆中秋节那天，听老妈话，想买块月饼表示一下，但商店里那豪华的包装和每盒200元上下的价格，使马修望而却步。无奈，只好在附近的肯德基买个月亮一样圆的汉堡表示了。

◆难得糊涂是一句颇值品味的经典名言，也许有些事情确实不该太认真，免得日后总和自己的情绪闹别扭。

◆《绿宝石》来了，《圣魔之光石》来了，《瓦里奥制造 大回转》和《王国之心》也将在10月内和玩家相约，掌机热作大潮再次袭来，又到了好游戏玩不过来的旺季了，在此寄语，和玩家们共同庆贺这个掌机玩家的节日！

◆用泰坦编写的黄金眼编辑器来写小编寄语确实挺方便的，呵呵。

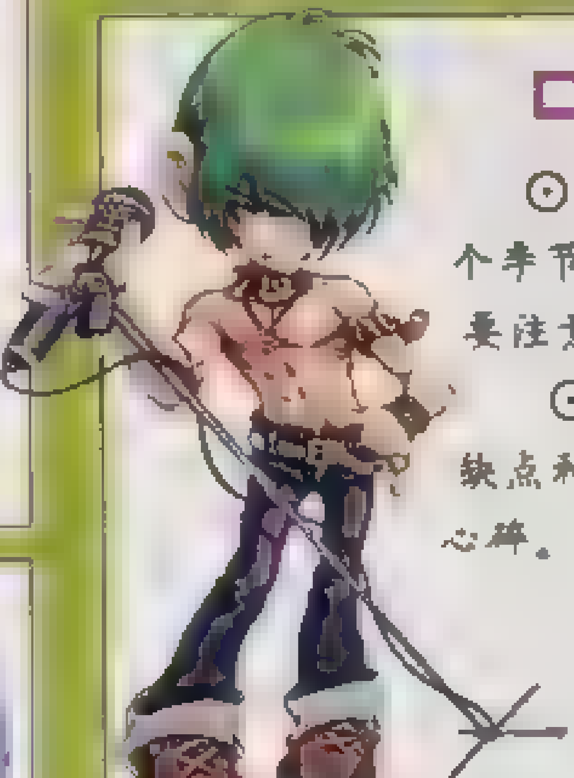
泰坦

◇十月刚刚过去几天，就看了三部印象深刻的电影。推荐给爱好电影的读者：《暖》（霍建起导演，2003东京电影节金麒麟奖，我在从前的小编寄语里提到过，可能从乡村走出来的人看到这类电影会比较有感触，霍建起把熟悉的农村戏拍摄得很美。）、《新警察故事》（成龙主演，这个片子就不多说了）和《Two Guys》（译作《两个坏小子》或《野蛮男孩》，车太贤主演，纯粹搞笑，顺便挖苦了韩国目前流行的青年申请信用卡超前消费现象）。

◇11月15日就可以玩到美版的《MGS3》，不错，有盼头。

◇这张图是我妹妹家里的猫，是一只公猫，特点是不会叫，却又对邻家的瘸腿母猫颇有好感，苦于无法表达，终日烦躁不安，这情景立刻让我联想到《暖》这部片子，故此放上。

D·S



⊙多愁善感的秋天又来到了我们身旁，这个季节昼夜温差很大，早出晚归的学生朋友们要注意多添些衣服，不要冻感冒了。

⊙但愿大家能够理解：永远不要拿恋人的缺点和别人的长处相提并论，那只会令他(她)心碎，心一旦碎掉，是不会听到声音的。

⊙在连续钻研了几天《网球王子 最强队伍结成》的各类必杀技后，D·S终于得出了自己的研究成果：本游戏中网球的各种运动轨迹以当代物理学的现有水准完全无法解释，好孩子们千万不要模仿，家长指引呀……

▲本期推荐专辑《BLACK & WHITE》——张学友

⊙同寝室的某编近来夜里一回屋便拿出本厚厚的书挑灯夜读，而且看得津津有味。起初我以为他是在钻研日语而并未在意，岂料近日偶然得见书名《神圣的饥饿——食人俗研究》后不禁被吓得魂飞魄散，该不会他正准备把我煮来吃掉吧？(−_−b)

GOUKI

◎给北京的白渡读者：你寄给我们的"《鬼武者3》电影DVD"乃10000%的同人作品，绝对不是店老板一口咬定的什么"原装Z版"……上帝保佑诚实的孩子。

◎本次TGS最有意思的一件事情就是在Konami展会提供了"FACE PAINT"(面部涂装)的机会，身为MGSer，自己当然不会错过这个难得的机会了。如果没有记错的话，自己是TGS开展当天第一个进行面部涂装的非Konami工作人员。现场提供了好几款Snake的面部迷彩，自己选了比较复杂的一种。结果当天闭展自己却忘了把迷彩洗掉，在电车上被人行注目礼……=_=

SOUL

■日本之行来也匆匆，去也匆匆，虽然电车发达，但也着实走了不少路。

■能够亲历TGS倒是有些意外，因为之前连护照都是匆匆办的。

■一直都有困扰的问题——电视，最近又有新想法。一直都垂涎的等离子电视(PDP)目前来说似乎对我没有太多好处，首先当然是价格的原因；其次，以目前自己手头所拥有的娱乐手段来说，真正能够显示出40英寸以上屏幕威力的娱乐实在不多，大多数情况下，还是老老实实地看电视、玩游戏……而且如今的PDP也还有太多需要完善的地方。现在SOUL不得不重新将最重要的娱乐界面——电视的目标定为32英寸的16:9 CRT电视(显像管电视)了，PDP还是等HDTV时代真正来临时再考虑吧，享受现在才是最重要的

■年底的游戏狂潮已经正式来临了，每年这几个月时间不够用的问题就分外严重！有自己想玩的游戏却又没有时间玩真是一件要痛苦的事情。(>_<)

www.plumbook.cn

胜负师

【】能够亲临TGS现场，真的觉得很幸运。不过三天走的路等于平时一个月的，可把哥几几个累坏了。这就是平时缺乏锻炼酿下的苦果啊！

【】国际航班的好处可能就是有十几部电影可供选择，其中一部名为《Super Size Me》的纪录片给胜负师留下了极深的印象，推荐喜好"三高食品"的玩家看一下，看过之后您便会知道健康饮食有多重要！

【】高强度的TGS合刊之后，《游戏·人》第九辑即将在全面升级后隆重登场，看来这回鼻血非得流干不可！

【】"你就像月亮绕着轨道，拥抱着地球闪耀，在我的星球，写下惊叹号，有了你世界神魂颠倒，你的微笑，编织了每一个奇妙……"[飞儿乐团《你的微笑》]

邪魔天使

◆短暂的东京之行真的让人兴奋莫名，不过来到东京的第一感觉就是为什么会日语的人这么多呢……（—_—b）

◆见到了保志总一朗、绿川光、千安武人、冬马由美等声优的真人，已经激动得说不出话来了……

◆看了《FF VII AC》的最新Movie后已经把该作品当成"神作"来膜拜了，其CG技术已经到了登峰造极的地步，想必不用我说，到时候会有无数玩家争先恐后地观看吧。

◆《舞台美人》真是部好片，其中男主角在表演《奥赛罗》中的苔丝狄蒙娜绝望与痛苦的那段太经典了！

◆截稿前玩到了《圣魔之光石》，大喜！又有事情可做了。(\^o^/)

[illegible]

《火焰之纹章 完全事典》如期上市，反响比预想中的高出许多，看来全国的《FE》FANS并不少啊！大家对书中的内容有什么看法，或者说希望看到些什么样的内容——哪怕是想看攻略也无所谓，欢迎来信告知。

在《完全事典》做完后，也许是心血来潮吧，我与邪魔天使不约而同地重温起了SFC的《圣战之系谱》。事实上，虽然以前我和邪魔各自的通关次数都在15遍以上，目前我的进度也只到第十章，但这次我们两人都对该作有了更深一层的认识。每打一次就有新的认识和感悟，这样的游戏现在确实不多了呀。预定以后再重温一次《776》——不过《圣魔之光石》如期发售，现在热血攻略中！这个游戏又给人一种耳目一新的感觉，推荐各位试试。重温的事情，恐怕要等到明年了……

星夜

▲即时演算的画面已经真正达到了CG动画的效果，这样的画面相信与次世代游戏机已经非常接近了。

★在PPC上玩SFC游戏感觉实在是太好了，色彩艳丽，画面清晰锐利，最近正在重温SFC上的《超时空之钥》，大感动中……

★今年的TGS观众人数创下了历史新高，不过自始至终都没有什么令人惊喜的消息传出，个人感觉比较失望。据说明年的E3展3大次世代主机将会全面登场，很想知道下一代游戏机的画面到底会达到怎样的水准，大期待中……

★著名的显卡性能测试软件3D Mark系列最新版3D Mark 05终于发布了，软件安装包大小为300MB，安装之后容量达到620MB。不愧是新一代显卡的测试软件，其中3个模拟实际游戏环境的程序都有非常惊人的视觉效果，升级电脑的欲望正蠢蠢欲动中……

铭风

◆受众人期待的掌机大作《火焰之纹章 圣魔之光石》终于登场了。临近截稿，编辑部内几个FANS们十分忙碌……我就趁机第一个华丽地通关吧（－ －+）。

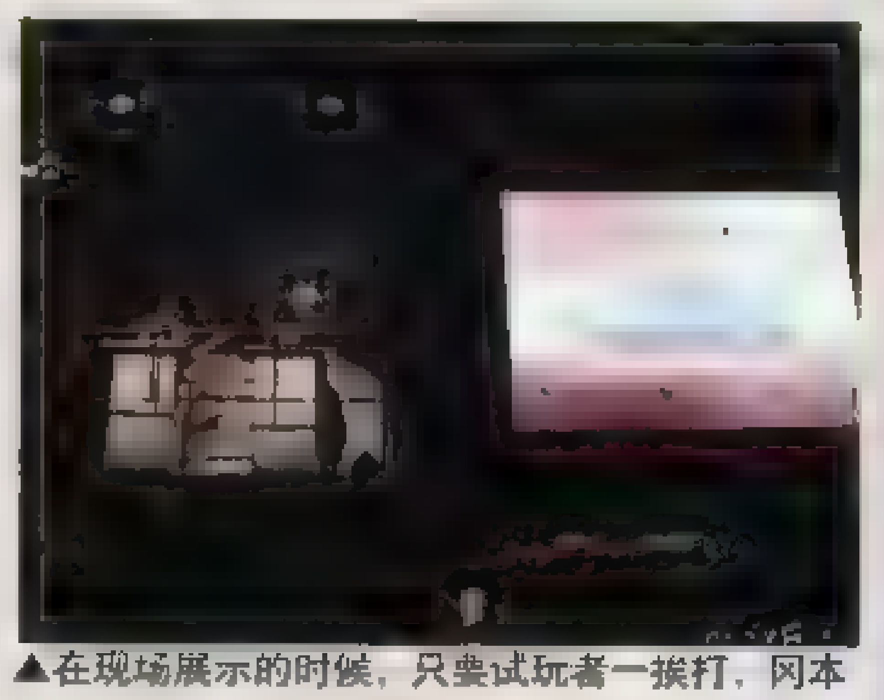
◆最近玩了PS2游戏《块魂》，虽然成长前总遭受阻挠，但在完全成长后那些以前的阻碍变得异常渺小，将它们轻松搞定的感觉真是痛快啊。

◆下期《掌机王SP》抽奖的奖品是NDS，各位读者不要错过哦。

纱迦

☆参加TGS展真是难忘，而走得脱力的双脚和不满5个小时的睡眠时间简直不堪回首。不过如果明年有机会的话，我还是会义无反顾地杀去！

☆冈本吉起实在太帅了。另外个人相当喜欢《源氏》中静御前的造型，果然不愧是日本第一美女！这也是本人在TGS展上试玩次数最多的一个游戏。

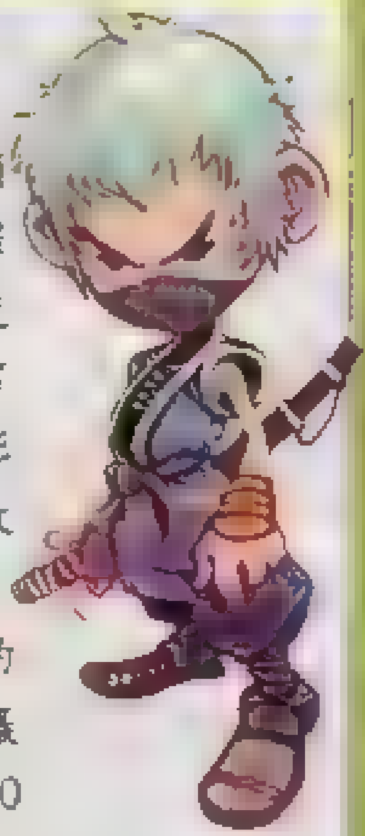


▲在现场展示的时候，只要试玩者一挨打，冈本吉起马上就会发出极为豪爽的笑声（汗）！

☆很多游戏在实际玩到之后，才能体会出它的好处。经过这次TGS展后，《重生传说》、《荒野兵器4》、《源氏》、《真·三国无双PSP》便是我最期待的作品啊！

多边形

▲薄薄的一张采访证，记录着多边形多少回忆……



○东京之行让人颇为难忘，TGS的热烈程度也远超E3，想知道JCG众编在东京的花絮趣闻，请参看由多边形忠实记录的《东京攻略》。

△TGS上多边形的一项重要任务是负责摄影，其实奥林巴斯8080真是个不错的机器，不过比起F828来似乎还是要逊色几分，嗯……开始存钱吧……

□《瓦里奥制造 大回转》真是个极具创意的游戏，虽然游戏内容与前作有些类似，但是由于游戏方式变更巨大，本作的魅力已经无法阻挡，让我们共同期待10月14日的到来吧！

×I'll miss you...

[illegible]

▲Desolation

1.有时候不禁会想象未来的世界将会是什么样子，说不定真的会像本期合刊中的Xbox大作《幻影沙尘》所描绘的那样；

2.《绝体绝命都市2》果然值得期待，Irem擅长用独特的视点切入人性的各个层次，然后通过层层抽丝剥茧后，将反思留给我们玩家；

★孙继海目前的位置摇摆不定，不过从基冈的思路来看，他还是更看重继海的防守，首先根据教练的指示完成自己的本职工作，这是一个职业球员基本素质的体现。在这之后，才是抓住时机展现自己其他方面能力的时候。

www.plumbook.cn

看《SP》得“NDS”活动展开

想第一时间拥有NDS吗?

《掌机王SP》第6辑送给你!

任天堂双屏掌机NDS11月21日火热发售，中奖读者可第一时间拿到这款梦幻掌机，第一时间享受双屏的乐趣。具体活动细节，敬请留意下一辑《掌机王SP》。

看《SP》得“SP”好运大抽奖全面升级

赠 神秘赠品

最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环

赠

www.plumbook.cn

手机快报 Console Express

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

诺基亚 3220

NOKIA 3220
黑红色，白色／蓝色，黑色／银色
GSM GPRS 850/900/1800/1900MHz
104 5×44.2×18.7mm
大约86克
最长450分钟
最长400小时
2004年9月
65536色TFT彩色屏幕（128×128）
16和弦
内置30万像素数码相机，支持视频片断拍摄，支持GPRS浏览，支持MMS，支持“随心换”彩壳，支持词组联想输入，内置丰富游戏。
2150元

NOKIA的机器品质一向过硬，这款内置30万像素摄像头的3220也算是比较值得购买的一款手机，它是3200的升级版。与3200相比，除了摄像头像素的提升之外，这款机器的显示屏也由原来的STN变为更鲜艳的TFT，内存则提高到4.5MB。这款机器支持GPRS Class 10连接，使WAP速度得以保证，另外NOKIA一贯的强项　　输入法也有了长足的进步，3220支持词组联想，且输入速度也比较快。3220适合年轻人使用的另一个原因是支持和弦铃声的闪灯效果，看起来非常炫。3220已经内置了很多有趣的小游戏，且支持K JAVA，在产品操作系统类别上属于40系列，可下载的游戏非常多。综合而言，这款机器比较适合个性张扬，乐于表现自我的玩家使用。

彩信碟报 现已开通！！！

发送 GAME 到 8002601 订阅

10元包月，每月8~12条游戏资讯

- 第一时间了解游戏情报与图片
- 第一时间提供购买推荐度参考
- 每月8~12款游戏资讯
- 同时涵盖超大作及二线作品

每条彩信包括——

- 150~250字详尽游戏介绍
- 2~3张可保存为壁纸的代表性插图（注1）
- 购买推荐度信息
- 小编对游戏的简评

注1：将彩信图片存为壁纸须视手机功能。

彩信碟报仅支持开通GPRS且拥有MMS多媒体短信息收发功能的GSM手机（中国移动网络）使用，如果您不清楚自己的手机功能，请致电当地1860询问。

飞线互动客户服务电话：010-85860661

读者推荐铃声

《PIKMIN2》主题音乐	《荒野兵器3》OPENING音乐	《最终幻想VI》战斗音乐	《王国之心》主题音乐
发送211051到3355	发送211052到3355	发送211054到3355	发送211053到3355

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gameha o有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS、（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！图片下载方法：发送图片代码到3355（每张资费2元）。铃声下载方法：发送各铃声代码到3355（每首资费2元）。

◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

©2004 KOEI Co., Ltd ©2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©2004 Nintendo ©2003 2004 NAMCO LTD.

为爱游戏的人打造贴心的文化杂志

游戏·人 第九辑

全面升级

从此呈上更精彩的《游戏·人》

1 增加16页精彩内容
2 全部改为铜版纸
3 双CD音乐满载

[精彩内容]

同人剧院/冥夜狂想曲
Game Show/一花一世界，一叶一菩提
特稿/真实人性与虚幻世界——游戏剧本解析（第一部分）
游人小说/口袋里的战争
大厨手记/因果律的殉道者——《剑风传奇》漫谈
邪道攻略/《幻想水浒传II》限时低等级极限通关之道
特别企划/学海无边，GAME是岸——游戏世界名校导航
传奇之书/视频游戏的商业艺术——EA的成长故事
ACG议会/"哈美"与"哈日"——美日游戏之争所引发的思考
MORE...

《游戏·人》第九辑 全铜版纸印刷144页精彩文章+双CD音乐满载+主题赠品

10月22日 温情上市

DM-SMV
www.plumbook.cn

天津海虹

以诚取信 顾客至上

本店主机均为原装 三十天保换 半年保修 终身维修

本店经营

经典游戏动漫原声CD [illegible] 原版游戏动漫CD [illegible] 免费索取目录

017FF7 原声 4CD
018FF7 重奏版
019FF8 原声 4CD
020FF8 管弦乐
021FF8 歌曲
022FF8 钢琴曲
023FF9 原声 4CD
024FF9 歌集
025FF9 钢琴曲
026FF9 重奏版
027FF9 原声 plus
032FF remix
035FF 1987-1994
036FF 1994-1999
037FF 交响组曲
039FFx 歌曲含 ff7
149FFx 原声 (4CD)
285FFx 钢琴曲
239FFx yuna&tidus
331FFX vocal collection
322FFxMIV
384ffx-2MIV
318FF经典主题音乐选集
328FFX-2 歌曲全集
337FFX-2 原声 2CD
381FFX-2 特典珍藏全曲(3CD)
406FFX-2 祈之歌精选集
356FF 交响音乐会 2002 (2CD)
375FF Black mages 战斗曲
181安克斯尔游戏歌曲
060 穿越时空 3CD
342 穿越时空 MIX 混音
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
367 圣剑传说 3 arrange
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版

301 异度传说原声 2CD
[illegible]
401 光田康典 sailing the world
402 光田康典 time&space
071 寄生前夜原声 2CD
072寄生前夜混音版
151 寄生前夜 2 原声 2CD
073 火焰纹章原声 3CD
074圣战系谱交响乐
334 宿命传说原声 2CD
335 幻想传说原声 2CD
336 永恒传说原声 2CD
327 宿命传说 2 原声 4CD
085 北欧女神原声 2CD
086北欧女神混音版
080合金装备原声
258 合金装备 2 原声 2CD
091 寂静岭原声
244 寂静岭 2 原声
418 寂静岭 3 原声
092Wildarms 原声
093Wildarms2 原声 2CD
300Wildarms3 原声 4CD
364Wildarms vocal collection
096 幻想水浒 2CD
097 幻想水浒 2 原声 4CD
273 幻想水浒 2 管弦乐
333 幻想水浒 3 原声 2CD
100梦幻模拟战精选
262 梦幻模拟战 2 原声
135 大航海 2 管弦乐
105 霸王 1 歌曲集
376 霸王 2 歌曲集
109恶魔城月下原声
240 恶魔城交响曲 2CD
241 恶魔城 BOSS 战曲集
263恶魔城月下夜想曲
404恶魔城无罪的叹息

120 机器人大战 F 原声
121 机器人完结篇
122 机战α 歌唱版 3CD
383 机战α-2 原声 2CD
123机战演唱会钢之魂
312 机战 IMPACT 原声 2CD
313机战歌曲联唱
317 机器人α交响乐
397 机战 OBA 版音乐集
124心跳 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126心跳回忆哥妙圣诞
127心跳回忆惊林见晴
128 心跳 5 周年纪念
129心跳永远在一起
130樱峰诗织情人节
131心跳回忆风之海
132 虹色青春
133樱峰诗织钢琴曲
134心跳回忆歌唱集
138 刀魂 2 原声
159 刀魂 1 原声
391 铁拳 4 原声 2CD
396VR 战士 4 原声
154鬼武者原声
338新红楼管弦乐
155 仙剑 3 龙冲击
252 仙剑 2 管弦乐
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
167 幽游白书 47 首
168幽游白书最强系列
169 灌篮高手 TV 原声
170 灌篮高手 26 首
171EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声 3CD
193 新世纪 EVA 特别篇

173浪客剑心主题歌
174维新志士镇魂歌
175明治剑客浪漫谭
201 浪客剑心追忆篇
178超时空人气精选
179超时空歌曲精选
181超时空主题歌插曲
368超时空可曾记得爱
207 罗德岛 TV 版原声 3CD
393 罗德岛 OVA 原声 3CD
394吟游诗人的记忆
395罗德岛风与炎的魔神
216圣斗士星矢精选
400机魂歌曲集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
226 高达主题歌 2CD
323 高达 SEED 歌曲
227W 高达原声大全 5CD
150 皇牌空战 3 原声
250 皇牌空战 4 原声 2CD
303 皇牌空战 2 原声
267 星海 2 原声 2CD
266 星海 2 混音版
275 星海 2 交响乐
341 星海 3 原声 4CD
388 星海 3 arrange
389 星海 3 remix
390 星海 3 vocal collection
269 天诛原声
386 天诛 3 原声 2CD
272 ICO 原声
284 鬼泣原声
293 王国之心原声 2CD
294 王国之心歌集
320 红警原声 2CD

329 PS2 忍 原声
318 MD 版忍 2 原声
356 真·三国无双 3 原声 2CD
357 山脊赛车 4 原声
369鬼舞者交响乐
370 鬼舞者 [illegible]
307 鬼舞者 2 原声
398 鬼舞者 2 交响乐
083拉罗尼卡原声
256 生化 3 原声 2CD
295 生化 2 原声 2CD
296 生化 2 重奏
297 生化 2 混音
372 生化 1 原声
373 生化 1MIX 混音

本店新品上市
408 [illegible]
409 [illegible]
[illegible]
[illegible]
415 [illegible]赛车进化
419小岛秀夫音乐集
422任天堂红白机20年交响乐
423 FF X-2 国际版原声
424 星海 3 导演版
427 [illegible]
428 影之心 2 原声 2CD
429 鬼武者 3 2CD
430 FFX-2 钢琴曲
432 高达 SEED 交响组曲
433 前线任务 4 (2CD)
434 异度传说 2 (2CD)
435 天诛红
436 勇者斗恶龙交响组曲 7CD
437 最终幻想[illegible]曲大全
[illegible]

有WISELINK套装何须改卡

近期开展以旧A卡换套装业务和清仓销售换代库存产品，包括灵瑞系列产品其中不乏有物超所值、惊喜、低价之产品，具体细节请洽新慧福刘先生或登录公司网站详阅。

业务专线：0755-26723533 手机：13316868037 传真：0755-26723522 网址：www.mygba.net www.newwise.com

For GBA/SP/NSD
TIME MACHINE 时光机器
SMS超级存档
全中文化界面
4MB-128MB超大容量
内置游戏记忆编辑器
新增数据指示灯
可以正常记忆没有电的卡带
SMS超级存档
FLASH TOP
免费烧录器
白云游戏专卖店
广州白云：020-81010438
广州手机：13710321796
北京白云：010-84044276
上海白云：021-63743250
购买 FLASH TOP 烧录合卡，
免费赠送 FLASH TOP
LPT 线型烧录器
赠
KST
荣誉出品
www.kst1388.com
BAI YUN
HDTV
2. 全功能遥控器，快速换台，有线及无线电视存储达125频道
3. 输出刷新率自60Hz(NTSC)至75Hz(PAL)，护眼不闪烁
4. 支持逐行扫描输出：640×480、800×600、1024×768
6. 图形荧幕显示功能(多种字体，支持多国语言，透明效果)
8. 易安装操作，无需电脑系统，具AV及S-Video输入端
XGA BOX
4. 多用途多媒体装置，可选择经由或不经由电脑主机使用
5. 适用于LCD-TFT平面液晶荧幕以及传统的CRT荧幕
7. 全面扫描，16:9真实放大
GBA
全国各地经销商
北京 白云游戏专卖
上海 长乐路280号（批发）
上海 62445493（批发）
上海 63743250（批发）
上海 银河电玩
南京 新世界
武汉 前卫电玩
南宁 鸿立电玩
川力电玩
朋友游戏机专卖店
宁波 东新电玩
青岛 今朝电玩
乌市 国利电器行
徐州 天马游戏店
临沂 金马游戏商行
江阴 新机地电玩
哈尔滨 84672298（批发）

QBUS

新一代游戏烧录平台

烧录、手柄、电影、MP3、1500个以上免费游戏，多功能合一

QBUS VS 其它品牌烧录器

	QBUS	
操作界面	全汉化界面，简单易懂	英文界面，操作复杂，难懂
下载游戏	不需到处查找，分类明确，一键下载	需要到处查找，文件错误多
烧录功能	一键烧录	操作复杂，游戏有问题，常死机
手柄功能	USB插口，即插即用，GBA掌机外型	无手柄功能
[illegible]	自动更新，不需手动	需自己上网下载新版本
游戏项目	时时更新，免费下载	需自己上网查找下载
玩 游 戏	自带模拟器，1500个以上游戏任玩	需自己上网下载模拟器

<<客服邮箱>>
service@218899.com

本广告商标及LOGO本公司拥有所有权，产品规格如有改动恕无法另行通知，请向各经销商查询；关于排版、印刷、摄影方面可能产生的错误，请以实物为主

火星电玩 marsgame.com 邮购快递

全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。

邮购汇款地址：成都市建设路50号5A-109信箱4分箱 向志双(收) 邮编：610051

门市部地址：成都市磨子桥新世纪电脑城4楼008 TEL：028-85230946

邮购查询热线：028-83414309、83172077

传真号码：028-83172077 投诉电话：028-86669212

咨询邮箱：service@marsgame.com 投诉邮箱：[illegible]@marsgame.com

邮购赠品：邮购金额达50元，将送赠品一个。

注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后三天来电告知或发mail确定。请务必写上电话，以便于联系。信内切勿夹现金

日本动画精选（全部高压缩，日语原音，中文字幕）。VCD：3.5元/张 DVD：6元/张 邮费：10元/次，无论多少。购买时请注明商品类型，购买DVD请在编号前 ——

节目编号及名称	VCD	DVD
002 1梦幻妖女	12张	3张
005 2阴阳当入魂	4张	1张
005 3阴阳当入魂TV	3?张	13张
005 4灌篮高手 称霸全国	无	1张
005 5灌篮高手 湘北最大的危机	无	1张
005 6灌篮高手 咆哮吧！	无	1张
005 7灌篮高手 决意的湘北篮球部	无	1张
010 [illegible]	3张	2张
014 [illegible]	2张	1张
0?4 2高达	1?张	5张
0?4 3高达	16张	5张
0?4 4高达08MS小队	6张	3张
0?4 5高达0080	3张	2张
0?4 6高达0083	6张	2张
0?4 7Z高达	1?张	6张
0?4 8ZZ高达	16张	6张
0?4 9V高达	17张	5张
0?4 10高达F91	2张	1张
0?4 11高达逆袭的夏亚	2张	1张
0?4 13高达0079TV	16张	5张
0?4 15 [illegible]高达	25张	6张
0?4 17 [illegible]高达	17张	8张
0?4 19 [illegible]高达	2张	1张
0?4 20 [illegible]剧	2张	1张
0?4 23 [illegible]高达TV	14张	6张
0?4 26 [illegible]	2张	1张
0?4 30 [illegible] OVA	6张	2张
0?4 31 [illegible]	2张	6张
0?4 32高达 [illegible] 特别版	6张	3张
0?4 34高达 [illegible]	无	1张
0?4 3 机动战士高达 [illegible]	无	1张
0?4 36高达SEED特别篇	无	1张
0?4 37 SD高达	无	4张
0?4 38 [illegible]	无	2张
0?4 39高达SEED [illegible]	无	1张
0?4 40高达SEED之前 [illegible] 的最终特典	无	1张
0?4 41 [illegible]	无	1张
0?4 42 [illegible] 的黎明	无	1张
0?7 1不可思议游戏 TV	19张	6张
0?7 3不可思议的游戏 [illegible]	6张	2张
0?7 4不可思议的游戏 [illegible]	4张	1张
025 [illegible]	4张	1张
029 1 [illegible] 剧场版	2张	1张
029 2 [illegible] TV	24张	8张
029 3 [illegible] OVA	4张	2张
031 [illegible]	3张	1张
033 [illegible]	2张	1张
037 1 [illegible]	7张	1张
?38DNA2	5张	3张
0?7 [illegible] TV	62张	20张
0?8 2樱花大战 OVA	6张	2张
0?8 樱花大战 TV	2?张	4张
058 樱花大战 [illegible]	2张	1张
058 7樱花大战 [illegible]	无	1张
058 8樱花大战 [illegible]	1张	1张
062 1 [illegible] 剧场版	2张	3张

节目编号及名称	VCD	DVD
062 2幽游白书TV	38张	8张
063 [illegible]	3张	2张
069 1 [illegible]	2张	1张
069 2 [illegible] TV	12张	4张
074 [illegible]	2张	1张
076 [illegible]	2张	1张
076 2 [illegible]	3张	1张
079 [illegible]	无	4张
079 [illegible]	无	1张
079 11天地无用 [illegible] OVA	无	1张
079 12天地无用 剧场版	无	2张
082 1超时空要塞 [illegible]	2张	1张
082 2超时空要塞 [illegible]	4张	2张
082 3超时空要塞	3张	2张
082 4超时空要塞 TV	12张	5张
082 5超时空要塞07 OVA	4张	1张
082 1?超时空 [illegible] 部	13张	6张
082 1?超时空要塞20周年	1张	1张
082 14超时空要塞ZERO	1张	4张
089 4龙珠 [illegible]	1张	1张
089 5龙珠 [illegible]	1张	1张
089 6龙珠 神龙传说	1张	1张
089 7龙珠TV	59张	4?张
089 8龙珠外传 [illegible]	无	[illegible]
089 9龙珠GT TV	无	[illegible]
09 [illegible]	2张	1张
09 [illegible]	2张	1张
?3 [illegible]	2张	[illegible]
?5 1 [illegible]	3张	[illegible]
?5 2 [illegible]	6张	2张
?6 [illegible]	2张	1张
?7 [illegible]	7张	2张
?9 [illegible]	9张	3张
?6 [illegible]	2张	[illegible]
?1 2 [illegible] OVA	2张	2张
111 3 [illegible] TV	9张	3张
11 4 [illegible] TV	13张	3张
11 5 [illegible] TV	9张	3张
1?8 1 [illegible] TV	13张	4张
1?8 2 [illegible] 剧场版	4张	[illegible]
121 [illegible]	25张	6张
23 2 [illegible] TV	4张	[illegible]
23 3 [illegible]	2张	[illegible]
23 4 [illegible]	4张	1张
23 5 [illegible]	1张	[illegible]
23 1? [illegible]	2张	1张
31 1 [illegible]	6张	3张
31 2 [illegible]	9张	3张
31 3 [illegible]	无	[illegible]
48 1 [illegible] 剧场版	2张	1张
48 3 [illegible] TV	7张	7张
48 4 [illegible]2	无	3张
54 2 [illegible] TV	19张	6张
58 1 [illegible]	2张	[illegible]
158 2 [illegible] TV	无	2张
158 3 [illegible]	1张	3张
160 [illegible]	3张	2张

节目编号及名称	VCD	DVD
162 2 [illegible]	2张	1张
162 3 [illegible]	2张	1张
162 ? [illegible]	1张	1张
162 12 [illegible]	2张	1张
162 13 [illegible]	2张	1张
162 14 [illegible]	2张	1张
162 15 [illegible]	无	8张
162 16 [illegible]	无	1张
162 17 [illegible] 剧场版+映像特典	无	1张
188 1 [illegible]	2张	1张
188 2 [illegible] TV	5张	1?张
188 13 [illegible]	无	6张
195 1 [illegible] TV	18张	6张
195 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
209 1 [illegible] TV	9张	3张
209 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
223 [illegible]	无	8张
22? 1 [illegible] TV	6张	5张
225 2 [illegible]	3张	1张
245 [illegible]	2张	1张
246 1 [illegible] TV	9张	3张
248 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
248 3 [illegible]	1张	1
248 4 [illegible]	2张	1张
248 5 [illegible]	3张	2张
300 [illegible]	3张	1张
308 [illegible]	3张	4张
310 [illegible]	40张	21张
311 [illegible]	12张	4张
315 [illegible]	24张	16张
318 [illegible]	2张	2张
319 [illegible]	5张	3张
321 [illegible]	6张	2张
33? [illegible]	3张	4张
333 [illegible]	4张	2张
334 [illegible]	[illegible]	1张
335 [illegible]	无	2张
338 [illegible] 6/17	3张	2张
33? [illegible]	13张	4张
338 [illegible]	4张	2张
343 [illegible]	无	2张
347 [illegible]	1张	1张
348 [illegible]	6张	5张
349 [illegible]	6张	1张
350 [illegible]	[illegible]	3张
352 [illegible]	无	3张
353 [illegible]	11张	6张
354 [illegible]	11张	5张
356 [illegible]	1张	6张
357 [illegible]	13张	6张
359 [illegible]	2张	2张
365 [illegible]	[illegible]	1张
368 [illegible]	3张	2张
400 [illegible]	无	1张
401 [illegible]	无	4张
402 [illegible]	无	3张

节目编号及名称	VCD	DVD
404 [illegible]	无	5张
405 [illegible]	无	4张
406 [illegible]	无	1张
407 [illegible]	无	1张
409 [illegible]	12张	6张
410 [illegible]	无	7张
411 [illegible]	无	3张
412 [illegible]	无	3张
413 [illegible]	20张	2张
413 2 [illegible] 映像特典+MTV	无	[illegible]
414 [illegible]	无	2张
415 [illegible]	无	6张
417 [illegible]	无	2张
418 [illegible]	无	1张
419 [illegible]	无	3张
420 [illegible]	无	3张
42? [illegible]	无	2张
422 [illegible]	无	1张
423 [illegible]	无	3张
424 [illegible]	无	2张
425 [illegible]	无	2张
426 [illegible]	无	2张
427 [illegible]	无	2张
428 [illegible]	无	1张
430 [illegible]	无	4张
431 [illegible]	无	2张
433 [illegible]	无	3张
434 [illegible]	无	2张
435 [illegible]	无	8张
446 [illegible]	12张	6张
447 [illegible]	无	1张
449 [illegible]	无	2张
450 [illegible]	无	[illegible]
451 [illegible] MEZZO	无	3张
45? [illegible]	无	1张
453 [illegible] OVA	无	1张
454 [illegible]	无	6张
455 [illegible]	无	1张
456 [illegible]	无	2张
457 [illegible]	无	1张
458 [illegible]	无	1张
459 [illegible]	无	1张
460 [illegible]	无	6张
46? [illegible]	无	1张
462 [illegible]	无	3张
463 [illegible]	无	2张
464 [illegible]	无	1张
465 [illegible]	无	1张
466 [illegible]	无	1张
467 [illegible]	无	4张
468 [illegible] 剧场版	无	1张
469 [illegible]	无	2张
47? [illegible] VA	无	1张
471 [illegible]	无	1张
472 [illegible]	无	1张
473 [illegible]	无	4张
474 [illegible]	无	3张

节目编号及名称	VCD	DVD
475 [illegible] 剧场版	无	1张
476天上天下	8张	6张
477 [illegible]	无	3张
478 [illegible]	无	4张
479 [illegible]	8张	5张
480 [illegible]	无	4张
481 [illegible] BABY	无	1张
482 [illegible] 2004 [illegible]	无	1张
483 [illegible]	无	5张
484 [illegible]	6张	4张
485 [illegible]	7张	4张
486 [illegible]	无	5张
487 [illegible]	无	5张
488MONSTER怪物	无	5张
489 [illegible]	无	4张
489 2 [illegible] 特典	无	1张
490 [illegible]	无	3张
491 [illegible]	无	3张
492 [illegible]	无	4张
493 [illegible]	无	3张
494 [illegible]	无	1张
495 [illegible]	无	2张
496 [illegible]	无	5张
497 [illegible]	无	4张
498 [illegible]	无	4张
499 [illegible]	无	[illegible]
500 1圣斗士 [illegible]	无	2张
500 4圣斗士 [illegible]	5张	3张
500 5圣斗士 [illegible] TV	25张	8张
500 7圣斗士 [illegible]	8张	4张
500 9圣斗士 [illegible]	7张	2张
505 6 [illegible]	2张	1张
505 8 [illegible]	2张	1张
506 [illegible]	2张	1张
51? [illegible]	2张	1张
525 [illegible]	[illegible]	1张
526 5 [illegible] 1000	2张	2张
526 7 [illegible] 2	2张	1张
527 [illegible]	4张	1张
528 [illegible]	[illegible]	1张
531 [illegible]	2张	1张
535 [illegible]	1张	3张
539 [illegible] TV	3张	4张
552 1 [illegible] 电影版	[illegible]	[illegible]
552 2 [illegible] TV	94张	34张
552 3 [illegible]	[illegible]	1张
552 4 [illegible]	[illegible]	1张
552 5 [illegible] 剧场版	[illegible]	1张
55? 7 [illegible]	无	1张
552 8 [illegible]	1张	1张
552 9 [illegible]	2张	1张
553 [illegible]	1张	3张
558 [illegible]	1张	1张
558 1 [illegible]	2张	1张
558 4 [illegible] ZERO	4张	1张
559 1 [illegible]	2张	1张
559 3 [illegible] TV	50张	16张
559 4 [illegible]	21张	6张
559 5 [illegible]	2张	1张
562 1 [illegible]	2张	1张
562 2 [illegible]	2张	1张
562 3 [illegible]	2张	1张
562 [illegible]	2张	1张
562 6 [illegible]	2张	1张
562 1? [illegible]	无	6张
565 [illegible]	1张	1张
?66 [illegible]	7张	3张
56? [illegible] N	5张	4张
572 1 [illegible]	16张	6张
572 3 [illegible] TV	2张	1张
573 2 [illegible]	2张	1张
573 4 [illegible]	2张	1张
573 5 [illegible] TV	4张	5张
573 6 [illegible]	2张	1张
573 18 [illegible]	2张	1张

节目编号及名称	VCD	DVD
573 25 [illegible]	2张	1张
573 27 [illegible]	2张	1张
573 28 [illegible] 特别版	1张	[illegible]
573 29 [illegible]	2张	1张
573 30 [illegible]	2张	1张
573 70 [illegible]	2张	1张
573 92 [illegible]	2张	[illegible]
573 1?6 [illegible]	2张	[illegible]
573 1?7 [illegible]	1张	[illegible]
573 118 [illegible] 12000000人质事件	2张	[illegible]
573 115 [illegible]	1张	[illegible]
573 142 [illegible]	2张	[illegible]
573 185 [illegible]	无	[illegible]
573 168 [illegible]	2张	[illegible]
573 169 [illegible]	入	[illegible]
573 172 [illegible] 剧场版特典	无	1张
575 1 [illegible]	7张	3张
575 2 [illegible]	5张	3张
575 3 [illegible]	[illegible]	1张
575 4 [illegible]	5张	2张
575 6 [illegible] 特别版	2张	1张
584 1 [illegible] TV版	9张	3张
584 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
588 1 [illegible] 动画版	2张	1张
590 [illegible]	6张	3张
593 1GTO [illegible] 动画版	25张	5张
59? [illegible]	3张	4张
600 [illegible]	2张	2张
603 [illegible]	4张	6张
604 [illegible]	2张	2张
605 [illegible]	6张	8张
610 1 [illegible] TV	无	3张
6 4 [illegible]	2张	1张
616 [illegible]	3张	1张
619 1 [illegible] OVA	6张	2张
619 2 [illegible]	2张	2张
619 3 [illegible] TV	13张	8张
621 1 [illegible]	2张	1张
621 2 [illegible]	7张	3张
623 [illegible]	2张	10张
628 1 [illegible]	9张	3张
628 3 [illegible]	6张	2张
628 [illegible]	2张	1张
634 [illegible]	6张	1张
635 1 [illegible] TV	9张	4张
635 3 [illegible] 剧场版	2张	1张
635 4 [illegible] 电影版	2张	1张
635 5 [illegible]	无	1张
635 6 [illegible]	2张	3张
639 1 [illegible] TV	9张	3张
642 2 [illegible]	无	3张
648 1 [illegible] TV	9张	3张
648 2 [illegible]	2张	1张
658 1 [illegible] TV	[illegible]	3张
658 2 [illegible] OVA	2张	2张
661 2 [illegible] GPX TV	3张	5张
661 3 [illegible] GPX ZERO	4张	1张
661 4 [illegible] GPX OVA	4张	1张
663 2 [illegible] TV	2张	8张
663 3 [illegible] 剧场版	2张	1张
663 5 [illegible]	[illegible]	1张
663 6 [illegible] TV	无	6张
663 7 [illegible] TV	无	6张
66? [illegible]	4张	1张
6?4 1 [illegible]	4张	8张
674 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
674 4 [illegible]	2张	1张
680 1 [illegible]	2张	2张
680 2 [illegible]	21张	2张
680 3 [illegible] OVA	4张	2张
680 4 [illegible] OVA	6张	2张
680 5 [illegible] TV	19张	6张
680 6 [illegible] 剧场版	3张	2张

节目编号及名称	VCD	DVD
684 1 [illegible]	6张	9张
684 8 [illegible] 剧场版	[illegible]	3张
684 9 [illegible]	无	7张
690 1 [illegible] 剧场版	2张	1张
690 2 [illegible] TV	5张	2张
690 [illegible]	4张	1张
6?? [illegible] TV版	1张	8张
704 [illegible]	4张	3张
708 [illegible] OVA	3张	1张
708 [illegible] TV版	54张	22张
708 [illegible]	无	1张
708 12 [illegible] 20VA [illegible]	无	1张
708 1 [illegible] 20VA2 [illegible]	无	1张
71 1 [illegible] TV	17张	3张
7?0 1 [illegible]	3张	1张
720 [illegible]	6张	2张
724 1 [illegible]	3张	1张
724 2 [illegible] TV	1张	4张
73 [illegible]	6张	2张
732 1 [illegible] TV	6张	2张
732 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
74 [illegible]	2张	1张
742 [illegible]	22张	5张
786 [illegible]	3张	3张
784 1EX [illegible]	5张	2张
784 2EX [illegible] 剧场版	1张	1张
786 [illegible]	1张	3张
79 [illegible]	7张	3张
79? [illegible]	9张	4张
798 [illegible]	16张	10张
800 [illegible]	3张	2张
803 [illegible]	15张	4张
808 1 [illegible] TV版	40张	34张
808 2 [illegible] 剧场版	1张	1张
8?0 [illegible]	2张	[illegible]
8?0 4 [illegible]	15张	13张
8?0 [illegible]	无	7张
8?1 [illegible]	7张	2张
8?4 [illegible]	5张	3张
817 1 [illegible] TV	29张	37张
817 2 [illegible]	2张	1张
817 4 [illegible] 剧场版	2张	1张
817 5 [illegible]	2张	1张
817 6 [illegible]	2张	[illegible]
817 7 [illegible]	无	1张
817 8 [illegible]	无	1张
8?9 [illegible]	5张	1张
820 [illegible]	7张	2张
821 [illegible]	2张	1张
827 1 [illegible]	2张	1张
827 5 [illegible] TV版	12张	6张
827 6 [illegible]	无	1张
827 7 [illegible]	无	[illegible]
827 8 [illegible]	无	1张
827 9 [illegible]	无	1张
829 [illegible]	2张	1张
834 [illegible] TV	26张	12张
834 8 [illegible]	无	9张
834 9 [illegible]	无	1张
840 [illegible]	8张	[illegible]
851 1 [illegible] TV	3张	9张
851 2 [illegible] OVA	4张	2张
851 4 [illegible] OVA3	5张	1张
852 [illegible]	8张	3张
861 1 [illegible]	4张	2张
861 2 [illegible]	无	3张
862 [illegible]	13张	8张
870 [illegible]	5张	2张
87 [illegible]	无	5张
87 2 [illegible]	无	3张
874 [illegible]	13张	6张
875 [illegible]	8张	2张
877 [illegible]	9张	4张
882 [illegible]	6张	3张
885 1 [illegible]	6张	3张
885 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
885 3 [illegible]	无	2张
888 [illegible]	无	3张
889 1 [illegible]	10张	4张
894 [illegible]	6张	3张
902 [illegible]	4张	6张
904 [illegible]	7张	2张
908 1 [illegible]	7张	10张
908 2 [illegible]	无	1张
910 [illegible]	1张	1张
91 [illegible]	10张	6张
916 [illegible]	13张	6张
919 [illegible]	1张	2张
920 [illegible]	无	4张
922 1 [illegible] TV	50张	13张
922 2 [illegible] 2004 [illegible] 特别版	1张	[illegible]
923 [illegible] TV	29张	9张
923 2 [illegible] 特别版	1张	[illegible]
924 3 [illegible] TV	无	4张
930 [illegible]	2张	1张
930 2 [illegible]	2张	1张
933 [illegible]	无	3张
934 [illegible] TV	87张	24张
934 2 [illegible] 特别版	1张	[illegible]

节目编号及名称	VCD	DVD
934 3 [illegible] 2004 [illegible] 特别版	无	1张
934 4 [illegible] SP [illegible] MTV	无	1张
935 1 [illegible] AD	2张	1张
935 2 [illegible] AD	无	1张
936 [illegible]	2张	1张
937 [illegible]	1张	3张
942 [illegible]	5张	2张
947 1 [illegible] TV	17张	6张
949 [illegible]	10张	3张
951 1 [illegible] TV	1张	4张
951 2 [illegible] 剧场版	2张	1张
954 [illegible]	6张	2张
956 [illegible]	2张	[illegible]
957 1 [illegible]	1张	2张
957 [illegible]	7张	3张
959 [illegible]	20张	4张
961 1 [illegible]	1张	3张
961 2 [illegible]	无	[illegible]
962 1 [illegible] TV	10张	[illegible]
962 3 [illegible] MTV	无	1张
962 4 [illegible]	6张	3张
963 [illegible]	7张	7张
964 1 [illegible]	19张	4张
964 2 [illegible]	无	4张
965 1 [illegible]	2张	4张
965 2 [illegible]	6张	2张
965 3HACK [illegible]	2张	1张
966 [illegible]	1张	4张
967 [illegible]	2张	6张
968 [illegible]	24张	7张
970 [illegible]	2张	6张
971 [illegible]	1张	4张
977 1 [illegible]	1张	2张
973 2 [illegible] OVA [illegible]	无	1张
975 [illegible]	15张	4张
977 [illegible]	5张	2张
978 [illegible]	14张	8张
979 [illegible]	9张	3张
980 [illegible]	6张	3张
981 [illegible]	3张	5张
982 1 [illegible]	9张	4张
982 2 [illegible] 剧场版	无	1张
983 [illegible]	5张	3张
984 [illegible]	36张	9张
986 [illegible]	17张	4张
987 [illegible]	5张	3张
988 [illegible]	13张	3张
991 [illegible]	2张	[illegible]
992 [illegible]	2张	1张
993 [illegible]	2张	[illegible]
994 [illegible]	无	5张
1000 [illegible]	无	3张
100 [illegible]	无	3张
100 2 [illegible]	无	3张
1002 [illegible]	无	2张
1003 [illegible]	无	3张
1004 [illegible] OVA	无	[illegible]
1005LOVE [illegible]	无	2张
1006 [illegible]	无	1张
1007 [illegible]	无	1张
1008 1 [illegible] TV	无	4张
1008 2 [illegible] OVA	无	[illegible]
1008 3 [illegible]	无	2张
1009 [illegible]	无	1张
1010 [illegible]	无	1张
1011 [illegible]	无	3张
1012 [illegible]	无	2张
1013 [illegible] OVA	无	[illegible]
1014 [illegible] OVA	无	[illegible]
1015 [illegible]	无	[illegible]
1016 [illegible]	无	[illegible]
1017 [illegible]	无	1张
1018 [illegible]	无	[illegible]
1019 [illegible]	无	1张
1020 [illegible] OVA	无	[illegible]
1021 [illegible]	无	3张
1022 [illegible] 剧场版	无	[illegible]
1023 [illegible]	无	[illegible]
1024 [illegible]	无	1张
1025 [illegible]	无	1张
1026 [illegible] 剧场版	无	1张
1027 [illegible]	无	[illegible]
1028 [illegible]	无	2张
1029 [illegible]	无	1张
1030 [illegible]	无	3张
1031 [illegible]	无	2张
1032 [illegible]	无	1张
1033 [illegible]	无	1张
1034 [illegible]	无	2张
1035 [illegible]	无	3张
1036Dears	无	1张
1037 [illegible] 宫崎骏作品	无	1张
1038 [illegible]	无	[illegible]
1039 [illegible]	无	6张
1040 [illegible]	无	3张
1041 1 [illegible]	无	1张
1041 2 [illegible]	无	[illegible]
1041 3 [illegible]	无	1张
1042 [illegible]	无	1张

精装版?开卡通漫画书目录（免邮费）

W0 [illegible]	1 4本	76元
W00 [illegible]	1 5本	9?元
W004 [illegible]	1 4本	7?元
W0 [illegible]	1 5本	10?元
W005 [illegible]	1 4本	7?元
W00? [illegible]	1 4本	76元
W008 [illegible]	1 2本	33元
W009 [illegible]	1 3本	46元
W0 [illegible]	1 4本	7?元
W0 2 [illegible]	1 2本	36元
W0 [illegible]	1 3本	54元
W019 [illegible]	1 4本	78元
W020 [illegible]	1 4本	8?元
W0 [illegible]	1 3本	56元
W023 [illegible]	1 2本	43元
W024 [illegible]	1 2本	67元
W026 [illegible]	1 2本	33元
W02 [illegible]	1 2本	3?元
W028 [illegible]	1 2本	34元
W03 [illegible]	10本	6?元
W037 [illegible]	全	23元
W039 [illegible]	1 3本	6?元
W040 [illegible]	1 3本	60元
W041 [illegible]	1 3本	45
W042 [illegible]	1 2本	36元
W043 [illegible]	1 2本	46元
W044 [illegible]	1 5本	72元
W0 [illegible]	1 8本	165元
W046 [illegible]	1 2本	32元
W047 [illegible]	1 2本	40元
W048 [illegible]	1 3本	54元
W050 [illegible]	1 2本	46元
W051 [illegible]	1 2本	38元
W056 [illegible]	1 2本	48元
W057 [illegible]	1 2本	53元
W059 [illegible]	1 5本	?00元
W061GTO	1 4本	77元
W062 [illegible]	1 4本	84元
W063 [illegible]	全	21元
W065 [illegible]	全	15元
W066 [illegible]	1 2本	32元
W067 [illegible]	1 4本	80元
W068 [illegible]	1 ?本	74元
W069 [illegible]	1 5本	118元
W071 [illegible]	全	18元
W073 [illegible]	1 2本	57元
W075 [illegible]	全	18元
W077 [illegible]	1 2本	45元
W078 [illegible]	1 3本	6?元
W079 [illegible]	1 5本	98元
W080 [illegible]	1 4本	6?元
W081 [illegible]	1 3本	6?元
W082 [illegible]	1 2本	36元
W084 [illegible]	全	23元
W085 [illegible]	1 8本	?8元
W086 [illegible]	1 ?本	36元
W088 [illegible]	1 2本	38元
W089 [illegible]	1 2本	28元
W090 [illegible]	1 4本	80元
W09 [illegible]	1 5本	99元
W093 [illegible]	全	?元
W094 [illegible]	全	18元
W096 [illegible]	全	25元
W097 [illegible]	1 4本	100元
W099 [illegible]	全	18元
W101 [illegible]	1 2本	48元
W102 [illegible]	1 2本	32元
W104 [illegible]	全	14元
W105 [illegible]	1 2本	40元
W106 [illegible]	1 2本	38元
W109 [illegible]	1 2本	38元
W110 [illegible]	全	21元
W111 [illegible]	1 3本	59元
W112 [illegible]	1-2卷	32元
W114 [illegible]	1 2本	42元
W116 [illegible]	1-5卷	105元
W119 [illegible]	1 2本	19元
W120 [illegible]	1 2本	36元
W126 [illegible]	1 2本	40元
W129 [illegible]	全	18元
W130 [illegible]	1 2本	47元
W13 [illegible]	1 2本	36元
W132 [illegible]	1 2本	25元
W131 [illegible]	1 2本	36元
W134 [illegible]	1 2本	26元
W135 [illegible]	全	16元
W136 [illegible]	1 2本	44元
W137 [illegible]	10卷	210元
W138 [illegible]	1-3卷	60元
W142 [illegible]	1 2本	35元
W144 [illegible]	全	20元
W145 [illegible]	1 2本	48元
W147 [illegible]	全	29元
W148 [illegible]	1-4卷	72元
W150 [illegible]	1 2本	38元
W15 [illegible]	全	18元
W154 [illegible]	1 2本	40元
W155 [illegible]	1 3本	56元
W156 [illegible]	全	18元

W15 [illegible]	1 2本	46元
W158 [illegible]	1 2本	38元
W159 [illegible]	1 ?本	9?元
W160 [illegible]	1 ?本	[illegible]
W167 [illegible]	全	17元
W16 [illegible]	全	[illegible]
W164 [illegible]	全	20元
W16 [illegible]	全	19元
W168 [illegible]	全	16元
W170 [illegible]	1 2本	36元
W172 [illegible]	1 4本	5?元
W17 [illegible]	全	14元
W175 [illegible]	1 2本	44元
W176 [illegible]	1 ?本	38元
W178 [illegible]	全	17元
W18 [illegible]	全	16元
W18 [illegible]	全	16元
W183 [illegible]	全	2?元
W184 [illegible]	全	19元
W185 [illegible]	1 2本	34元
W187 [illegible]	1 6本	12?元
W189 [illegible]	1 2本	36元
W19 [illegible]	1 2本	42元
W19 [illegible]	全	19元
W194 [illegible]	全	22元
W195 S	1本	4?元
W196 [illegible]	全	14元
W199 [illegible]	全	14元
W202 [illegible]	1 ?本	54元
W203 [illegible]	1 2本	44元
W204 [illegible]	全	20元
W210 [illegible]	1 ?本	6?元
W213 [illegible]	全	24元
W215 [illegible]	1 2本	34元
W219 [illegible]	全	16元
W22 [illegible]	全	2?元
W22 [illegible]	全	17元
W224 [illegible]	1 2本	36元
W225 [illegible]	全	38元
W230 [illegible]	1 2本	44元
W232 [illegible]	全	19元
W235 [illegible]	全	20元
W236 [illegible]	1 2本	30元
W23 [illegible]	1 2本	36元
W238 [illegible]	全	19元
W239 [illegible]	全	23元
W241 [illegible]	1 2本	32元
W242 [illegible]	1 2本	3?元
W243 [illegible]	全	14元
W244 [illegible]	全	2?元
W245 [illegible]	全	2?元
W246 [illegible]	1 3本	54元
W249 [illegible]	全	21元
W252 [illegible]	1 2本	34元
W254 [illegible]	1 3本	66元
W256DNA2	全	17元
W25 [illegible]	1 3本	50元
W259 [illegible]	1 5本	95元
W260 [illegible] 04	1 8本	144元
W262 [illegible]	全	6元
W264 [illegible]	全	16元
W265NANA	1 2本	31元
W26 [illegible]	1 2本	40
W271 [illegible]	1 8本	126元
W272 [illegible]	1 3本	56元
W273 [illegible]	1 3本	5?元
W275 [illegible]	1 2本	48元
W276 [illegible]	1 3本	50元
W278 [illegible]	全	18元
W279 [illegible]	全	14元
W281 [illegible]	全	14元
W282 [illegible]	1 3本	56元
W287 [illegible]	全	13元
W290 [illegible]	1 2本	40元
W294 [illegible]	全	22元
W295 [illegible]	1 2本	26元
W298 [illegible]	1 2本	36元
W300 [illegible]	全	20元
W305 [illegible]	1 3本	54元
W307 [illegible]	1 6本	13?元
W311 [illegible]	1 2本	32元
W312 [illegible]	全	15元
W314 [illegible]	1 4本	90元
W315 [illegible]	全	39元
W324 [illegible]	1 2本	26元
W328 [illegible]	1 4本	80元
W33 [illegible]	1 2本	3?元
W334 [illegible]	全	21元
W33 [illegible]	1 3本	60元
W32 [illegible]	1 2本	32元
W340 [illegible]	全	17元
W341 [illegible]	全	15元
W343 [illegible]	1 3本	60元
W344 [illegible]	[illegible]	[illegible]
W347 [illegible]	1 ?本	64元
W349CLAMP [illegible]	全	23
W350 [illegible]	全	29
W351 [illegible]	1 ?本	34元
W355 [illegible]	1 ?本	38元
W357 [illegible]	[illegible]	[illegible]
W358 [illegible]	全	19元

W359 [illegible]	全	18元
W36 [illegible]	全	1?元
W363 [illegible]	1 ?本	[illegible]
W3 [illegible]	1 3本	[illegible]
W370 [illegible]	1 ?本	[illegible]
W3 61 [illegible]	1 4本	[illegible]
W3 [illegible]	1 ?本	[illegible]
W3 [illegible]	全	2元
W379 [illegible]	全	16元
W387 [illegible]	1 3本	60元
W393 [illegible]	全	1?元
W396 [illegible]	1 4本	9元
W398 [illegible]	1 ?本	40元
W399 [illegible]	全	2元
W403 [illegible]	1 4本	84元
W404 [illegible]	全	27元
W40 [illegible]	1 ?本	60元
W409 [illegible]	1 ?本	54元
W41 [illegible]	全	1元
W419 [illegible]	1 8本	[illegible]
W420 [illegible]	1 ?本	54元
W42 [illegible]	1 4本	8?元
W4 [illegible]	全	9元
W431 [illegible]	全	22元
W442 [illegible]	1 2本	36元
W44 [illegible]	全	2元
W447 [illegible]	全	26元
W466 [illegible]	全	8元
W478 [illegible]	1 ?本	265元
W480 [illegible]	全	4元
W483 [illegible]	全	13元
W48 [illegible]	1 3本	6?元
W489 [illegible]	全	32元
W494 [illegible]	1 4本	3元
W [illegible]	全	20元
W510 [illegible]	全	6元
W516 [illegible]	全	20元
W51 [illegible]	1 ?本	36元
W518 [illegible]	1 2本	35元
W519 [illegible]	全	2元
W520 [illegible]	1 2本	27元
W525 [illegible]	全	9元
W526 [illegible]	全	20元
W530 [illegible]	全	19元
W534 [illegible]	1 4本	5?元
W53 [illegible]	1 2本	30元
W540 [illegible]	全	3元
W546 [illegible]	1 2本	44元
W550 [illegible]	全	17元
W554 [illegible]	全	19元
W55 [illegible]	1 2本	[illegible]
W556 [illegible]	全	9元
W5 [illegible]	全	6元
W558 [illegible]	全	13元
W559 [illegible]	全	2元
W56 [illegible]	1 2本	3?元
W564 [illegible]	全	25元
W565 [illegible]	全	2元
W570 [illegible]	全	20元
W57 [illegible]	全	2元
W574 [illegible]	全	16元
W575 [illegible]	全	13元
W578 [illegible]	1 2本	[illegible]
W580 [illegible]	全	19元
W585 [illegible]	全	2?元
W587 [illegible]	全	18元
W588 [illegible]	全	15元
W594 [illegible]	全	27元
W595 [illegible]	全	12元
W596 [illegible]	全	19元
W600 [illegible]	1 4本	72元
W60 [illegible]	全	16元
W60 [illegible]	全	19元
W605 [illegible]	全	13元
W606 [illegible]	1 2本	38元
W629 [illegible]	1 2本	38元
W635 [illegible]	全	19元
W638 [illegible]	全	13元
W639 [illegible]	全	20元
W64 [illegible]	1 2本	[illegible]
W643 [illegible]	全	20元
W644 [illegible]	全	18元
W646 [illegible]	全	25元
W647 [illegible]	1 4本	80元
W649 [illegible]	1 ?本	54元
W65 [illegible]	全	17元
W656 [illegible]	1 2本	35元
W659 [illegible]	全	19元
W664 [illegible]	全	23元
W66 [illegible]	全	1?元
W669 [illegible]	1 3本	30元
W670 [illegible]	全	16元
W671 [illegible]	1 2本	32元
W673 [illegible]	全	14元
W674 [illegible]	1 4本	1??元
W675 [illegible]	全	17元
W676 [illegible]	全	13元
W677 [illegible]	全	12元
W679 [illegible]	1 2本	40元
W681 [illegible]	全	19元
W682 [illegible]	全	18元

台湾原装卡通、电玩CD（单碟18元/张 双碟25元/张）

200 [illegible] 原声集
200 [illegible] 全集
200 [illegible] 全集
2004 [illegible]
200 [illegible] 原声集
2020 [illegible] 原声集
2024 [illegible]
2025 [illegible] KYO [illegible]
2032 [illegible] SEED [illegible] 全集
2033 [illegible] 全曲集
2036 [illegible] 2CD
2038 [illegible] 全集
2039 [illegible] 原声集
2040 [illegible] SEED 原声集
204 [illegible] SEED 原声集 2
2043 [illegible] 大全
2044 [illegible] 2 原声集2CD
2046 [illegible] 原声集2CD
2048 [illegible] 全集
2049NARUTO [illegible] 原声集
2050 [illegible]
205 [illegible] 精选集
205 [illegible] 原声集
2053 [illegible] 单曲全集
[illegible] 原声集2CD
205 [illegible]
206 [illegible] 全集
207 [illegible] TV版 [illegible] 精选集
2070 [illegible] 特别精选
2072 [illegible] 全集2
2073 [illegible] 精选集
2075 [illegible] 2 原声集2CD
2077 [illegible] 原声集
2078 [illegible]
2079 [illegible] 精选集
2080 [illegible] 原声集
208 [illegible] 精选集2
2082 [illegible]
2083 [illegible]
[illegible] 原声歌唱大碟
[illegible] 精选集
[illegible] 全集
[illegible] TV [illegible]
[illegible] 全集2CD
[illegible] 全集2CD
[illegible] 原声大碟
[illegible] 单曲精选专辑
[illegible] 主题曲专辑
[illegible] 歌唱全集
[illegible] 全集2CD
[illegible] 全集2CD
[illegible] GTO [illegible] 全集
[illegible] 全集
[illegible] SEED [illegible] 全集2CD
[illegible] 原声大碟
[illegible] 全集
[illegible] 全集

游戏硬件软件
动漫影音书籍
游戏动漫精品周边
尽在
中国游戏动漫商城！

通过完善的销售渠道
真诚且值得您信赖的
销售服务

让您体验网络购物新
感觉！

ACGcn.com
中国游戏动漫商城
Http://www.ACGcn.com

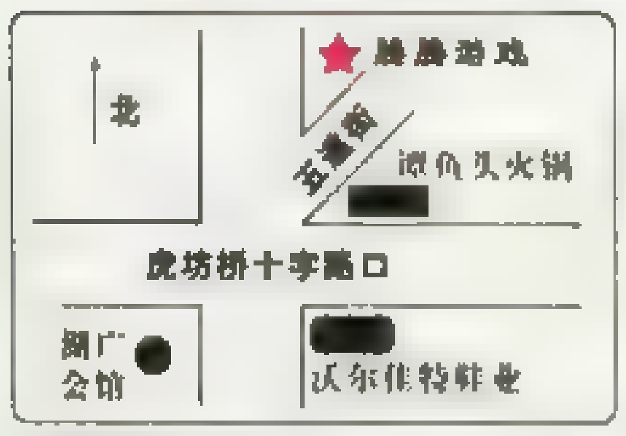
北京腾腾游戏（九年老字号）

经营项目

各类游戏主机、软件、配件、并办理二手货回收及代卖。

腾腾游戏提醒您

购买原装正品（全新）主机、配件可使您在游戏时发挥最佳效果，是信心的保证。



乘车路线

可乘7路、15路、6路、特5、102路、105路、66路、743路、23路、34路、715路、百利宝专线、虎坊桥站下车

地　址：北京宣武区虎坊桥五道街15号
电　话：010－63153732　邮编：100050
联系人：杨诺宾
E-mail:wrynb@yahoo.com.cn

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

想买真正的全新机请到本店来　来就送车费！！！　谢谢光顾

招商银行卡号：9555 5002 1564 1225
交通银行卡号：405512 2511 9782005
持卡人：张杰

PS 50000型	1850元		NGC蛇限定版(全球限5000台)	2880元
PSII50001型	1480元		NGC仙乐传说(套装机)	1900元
PSII55006型 标配	1600元		NGC阪神限定版	1600元
PSII50006型 标配	1480元		游戏精品	
PSII50007型 标配	1480元		PS II 光枪（特典版）原装	495元
PSII50004型(欧版限定版) 水蓝色	1720元		太鼓达人	388元
PS II 50002型限色限定版（双手柄）	1750元		鬼武者刀型摇杆	880元
XBOX港版（白金限定版）	1800元		GT4 Force Pro 方向盘	1599元
XBOX绿光限量版 标配	1680元		EYE TOY 单体装（原装）	280元
XBOX绿光光环版	1780元		原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
XBOX夏日水晶版	1650元		拳王格斗摇杆	330元
XBOX纯白限量版 标配（全球限1000台）	5XXX元		刀魂摇杆	150元
NGC美版	1050元		铁拳摇杆	150元
NGC日版	1200元		NGC可移动支架	330元

GC、PSII、XBOX大量正版软件　版面有限，有意者请来电咨询！

SP全新机　SP全新机　GBA全新机

好消息！SP可以换既定段外壳了！

地　址：上海市闸北区宝山路[illegible]（近虬江路　天目东路）
电　话：021-[illegible]
联系人：张杰　赵伟刚　邮编：20007[illegible]
公　交：轻轨一号线直达宝山路站、66、65、51、18、101、69、78

苏州新世纪
新海模玩

品质第一　服务一流

昆山店
地址：梁老弄59号
电话：0512-57531519

太仓店
地址：上海西路46-7号
电话、传真：0512-53102807

网址：www.acebytes.com/game
电子邮件：zhgame@acebytes.com
联系人：王先生 [illegible]25771

#0304
GBA小型数码相机

GBA SP Mini Camera 功能介绍：
1.内置8M容量，可同时储存26张照片。
2.可单一张相片读看，或同时观看9张相片，亦可任意把相片清除。
3.解像度640 X 480,非常清晰，产品设计轻巧细致，携带方便。
4.设有焦距及光调教，无论室内、室外、阳光、背光、夜晚等，亦能拍出美丽照片。

Trio Linker 功能介绍：
1.支持PS™、GC™或DC™手制于电脑上使用
2.支持PS™、GC™震动功能
3.兼容原装PS™、GC™、DC™的手制及大部分的兼容手制
4.自选连续发射速度

#0403
USB三合一连接器

深圳市深南中路赛格广场二楼25733柜台
电话：0755-83368537
联系人：农小姐

详细内容欢迎[illegible]：

http://www.hkems.com

长沙新世代

新世代发货迅速，款到即发，如您在一周内未收到所购物品，请拨打邮购热线或投诉电话速与我们取得联系，以核对包裹单号码及地址。

GBA、GBA－SP 记忆棒…4M/8M 25/45　DC－PS…15 元

EZFLASH…256M 305/510 …

"新世代"为感谢全国玩友的厚爱与支持，将一如既往地保持绝对真实可靠的商品全国最低价……[illegible]

NDS 即日起开始预定 <12XX 元

限量日本转港全新 DC 主机（双管恒温＋专用电源＋PS 模拟器＋VCD 播放软件＋3.16 版引导碟）仅售 550 元

PSone 全新（主机＋振动手柄＋闪存记忆卡＋原装电源）仅售 535 元　GBA 主机：日本产 510 元/港产 470 元

原装 GBA－SP 主机（黑/紫/银/红）775 元（原封）全新原装 GB 薄机/彩机 230/370 元（均送塞尔达中文卡带一盘）

邮局汇款地址：长沙市解放东路30号新世代电游（请勿忘邮费）收款人：李坚　邮编：410001　邮购热线：0731－4119826

投诉建议：013508487662　交行帐号：60142870643811901　建行帐号：4367422926170143221　收款人：李坚

邮费：GBA 主机 10 元，其他主机各 20 元；GBA 卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费 5 元；快件在原邮费基础上加 10 元

DC 全新日版正版 [illegible]

[illegible]

维修　本部现有维修技师4名，维修实力相当雄厚 [illegible]
并免费清洗机体，价格极其低廉（并保质3 [illegible]

PS、PSone 原装　银翼图通手柄　PS 专用跳舞毯2代 [illegible]

…Sone 型对原装全新光头/PS 日步半透明振动手柄 [illegible]

PS　PSone 原装全新 [illegible]

PS　PSoneAV 线 S 线 PS　DC [illegible]

PS　PSone 直 [illegible]

DC 原装　银翼手柄　原装芯片 [illegible]

DC 振动包　4M、2M 记忆卡　原装… DC [illegible]

GBA 全彩攻略书 [illegible]

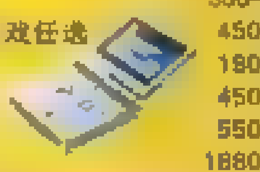
PS 全彩攻略 [illegible]

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

淮海店　川北店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路 81 号　TEL：021-53837005　邮编：200021　收款人：王君蕾



主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2 主机（50000 型＋原手柄＋AV 线）限定版	1880/30	DC 主机（主机＋电源＋组手柄＋10 张游戏）	390/20
PS2 主机（55000 型＋原手柄＋GT4＋AV 线）	1980/30	GBA－SP 机（全套＋电源）	850/10
PS2 主机（50001 型＋原装手柄＋AV 线）	1480/30	WS 机（神奇天鹅）	280/10
PS2 主机（50006 型＋原手柄＋AV 线）	1480/30	GBA EZ－Flash(1)－(2) 256M	350－550
PS2 主机（55006 型＋原手柄＋AV 线）	1550/30	任天堂神游机（3D 真立体）带一款游戏任选	450/20
PS2 主机（50007 型＋原手柄＋AV 线）	1480/30	GBA－火线烧录器 128M	180/10
Psone 主机全套（含主机＋原手柄＋记录卡＋原装液晶）	1100/30	GBA－XG2 代 TURBO 版 256M	450/10
PS1 主机全套（含主机＋手柄＋记录卡＋10 张游戏任选）	320/20	FC 磁碟机（主机全套）4 款游戏	550/20
Xbox 主机港版 原装手柄×2 只＋AV 线	1680/20	VB 原装机全套（经典收藏）	1880/20
MD 原装机全套（经典收藏）	880/20	超任磁碟机（送 15 款游戏）	480/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！

PS2 摄像头（原装）	280/10	PS2 分量线手线	180/10	PS2 网卡	220/10
PS2 原装摇杆（刀魂）	180/10	PS2 原装 S 端子线	130/10	Web money 上网付费卡 2000 点	200/10
PS2 铁拳 4 摇杆	180/30	PS2 原装遥控器	110/10	NGC 原装手柄	180/10
PS2 万用 VGA	220/10	PS2 HOPI 原装无线遥控手柄	390/10	GBA 记忆棒 4M、8M	35/55/5
PS2 原装激光枪	300/10	PS2 金手指全中文版（卡＋碟）	70/10	GBA 原装背光灯（安装加 10）	170/10
PS2 打印机	135/10	PS2 GT4 方向盘（配釣）	180/30	DC 原装记录卡	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边。交货及时。

PS2 沙罗曼蛇 V	520/10	NGC 牧场物语	350/10	NGC 兰色风暴	130/10
PS2 皇牌空战 4	320/10	NGC 阳光玛丽	350/10	NGC 星际火狐	240/10
PS2 太空战士（日本初版）	380/10	NGC 斑鸠	350/10	NGC VR 足球 3	290/10
PS2 遥远的时空中 2	520/10	GBA 七龙珠 Z（悟空斗剧）	180/10	DC 索罗尼克完全版	150/10
NGC 荣誉勋章	380/10	GBA 口袋妖怪火红附无线通信器	300/10	DC 樱花大战 3	70/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

悟空商厨	80/5	双截龙	35/5	萨尔达（中文）	55/5	银河战士（中文）	45/5
牧场物语（2）女孩篇	80/5	新约圣剑传说（中文）	80/5	实况足球 6（二代）	45/5	CT 特种部队 3	45/5
太空战士 1＋2	80/5	古墓丽影（中文）	45/5	玛里奥尔夫	80/5	网球王子（红/兰）	80/5
光明之魂 2（中文）	80/5	索尼克 1	45/5	勇者太阳 2	80/5	魂斗罗	35/5
热血物语 EX	35/5	火影忍者 3	45/5	怪租者 3	45/5	泡泡龙 3	45/5
FIFA 足球 2004	45/5	铭晓太郎 4	80/5	洛克 EX2	45/5	V 拉力 3 赛车	35/5
牧场物语（中文）	45/5	坏玛里 4（中文）	45/5	麻将风云（中文）	45/5	勇者斗恶龙 2（中文）	55/5
FFT（中文）	80/5	荣誉勋章（渗透者中文）	80/5	黄金太阳 1（中文）	55/5	三国志（中文）	45/5
火焰纹章 封印之剑（中文）	55/5	闪光战士 2	80/5	古惑狼赛车	45/5	口袋妖怪火红（中文）	80/5
火焰纹章 烈火之剑（中文）	80/5	金色卡片	45/5	招杯王 3（王者归来）	80/5	口袋妖怪叶绿（中文）	80/5
忍者神龟	45/5	恶魔城 3（晓月中文）	45/5	火影忍者	45/5	铁臂阿童木	45/5
鬼武狂刀	45/5	召唤兽 2	45/5	实况棒球 1＋2	45/5	名侦探柯南（中文）	45/5
洛克人 4、5	45/5	海底总动员 2	45/5	如育玛里	80/5	极品飞车（地下狂飙）	45/5
SD 高达（中文）	80/5	口袋红、兰宝石（中文）	45/5	魔幻迷宫 2	78/5	决里奥制造	45/5
洛克人 4（红）	45/5	索尼克 3	80/5	波斯王子	45/5	银河战士 2	45/5
洛克人 Z3	45/5	口袋妖怪绿宝石	80/5	梅多物语 2	80/5	007 末日危机（中文）	45/5
七龙珠 Z（布欧的愤怒）	45/5	学园战记	45/5	分裂细胞 2	45/5	星之卡比 2	80/5
炼金术士（迷走之轮舞曲）	45/5	沙罗曼蛇 3	35/5	光明力量	60/5	高达 SEED	45/5
炼金术士 2（回忆奏鸣曲）	45/5	钢铁帝国	35/5	火影忍者大结集 2	45/5	西林足球	80/5
玛曼歌大金刚	80/5	蝴蝶小雪	80/5	幻想传说	45/5	口袋怪兽弹珠台	45/5
大金刚 2	45/5	我的太阳 2	80/5	口袋梦幻 4	80/5	守护英雄	45/5
玛罗尼克大冒险 3	80/5	古墓丽 3	80/5	米奇大冒险	80/5	机动战士	45/5

上海市黄浦区广西南路 81 号淮海店（淮海东路向北 10 米）
电话：021－53837005
营业时间：10：30－18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71 路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路 87 号川北店（四川北路向东 20 米）
电话：021－65872517
营业时间：10：00－20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147 路轻轨明珠线

上海道具馆仓储大卖场

特价无限　成为会员

HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM

全机种正版一网打尽，日本特价风暴天天袭来！

欢迎外地客户邮购！

主机

NGC
仙乐限定主机－全套　2300 元
双蛇 MGS 限定主机 全套　2850 元
最新 GAMECUBE 消音 … （全配套组）　1700 元
凡在本店购买 NGC 主机全套…送 2888 元…NGC 游戏（指定）
PS2：
5000X 所有型号标准配置　全部 1650 元
XBOX
水晶版限定主机　1680 元
日版光环限定版 全套　1880 元
普通港版机　1500 元
SP
普通日版 SP　720 元
美版　680 元
各类珍藏限定主机价格不一本店全部有售

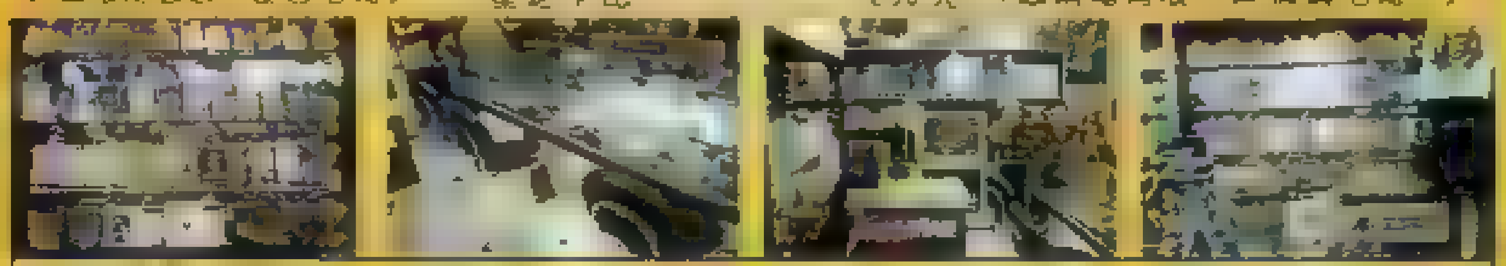
全新的价格，品质的保证，本市环线免费送货 …
道具馆仓储式大卖场，具有相当高的信用保证！并拥有自主网站！
道具馆售前、售后始终微笑服务 ☺

DOJI-SHOP … [illegible]

1. 本产品如有质量问题，包换期为一个月。
2. 上海市环线内免费送货上门，异地交易是款到发货，本公司有专用的物流托运公司，速度快、价格低，而且不会在途输当中有任何问题。
以一公斤计算（收费是江浙地区15元，时间为当天上午11点前发货当天即可收到，其它地方一律20元，今夜明到），网上购物最烦恼的货物已送时间问题也解决了。
另：在本店每买2张正版游戏即可免邮费。
3. 我们愿和所有的客户交朋友，但也希望各位买家要慎重考虑好交易事项，以诚为本。
4. 如有什么疑问请留言，我们会在第一时间答复大家。
5. 有买必有卖，请给予真实评价！

服务的正规化给你不一般的感觉

PS 主机游戏		NGC 游戏		XBOX 新星游戏	
火影忍者 2 特典同捆	450 元	NGC 西里世界	300 元	黑牙灵	180 元
高达 SEED 特典同捆	4XX 元	PIKMIN2	350 元	生与死 3（特价）	100 元
鬼泣 3	180 元	索尼克 7 合一（特价）	150 元	忍加 1	150 元
VP 战士进化	170 元	刀锋	380 元	幻魔鬼武者 1	120 元
皇牌空战 4	280 元	宿命战士的轨迹	220 元	刀魂 2	220 元
荒野兵器 F	300 元	仿佛赛车	350 元	KONAMI…	180 元
战国无双 猛将	3XX 元	…豆先生	200 元	迷宫征服者（特价）	100 元
机器人大战 MX 特典	450 元	阳光玛丽	280 元	恐龙危机 3	250 元
梧时空要塞	280 元	口袋频道	150 元	忍龙	300 元
鬼武者初回版	200 元	生化 0	250 元	DOA 沙滩排球－全明星…	680 元
鬼武者 2	180 元	塞尔达风之杖	180 元	DOA 排球	380 元
鬼武者 3	270 元	永恒黑暗	150 元	哥特 4	350 元
山脊赛车 5 进化	150 元	RUNE2	250 元	6＋1	580 元
太空战士 FFX－2 国际	255 元	纸片玛丽	350 元	FF1、2、4，魔獸王，大砍叉，	
鬼泣 2	180 元	骑士（特价）	250 元	数码暴龙＋WSCC 水晶天鹅	
混沌军士	150 元	ZELDA 四之剑（特价）	220 元	大量 WSC 游戏放出	
马克西姆	200 元	兰色风暴	80 元	FF1＋2	450 元
钟楼 3	220 元	金刚敲 2	300 元	我们的太阳 2	380 元
MGS 3…	180 元	金刚敲 1＋2	680 元	口袋人红叶绿	380 元
饺子 2	150 元	生化 1	330 元	口袋绿宝石	380 元
三国无双 3 M	250 元	生化 2	300 元	菲那工具 GGX	150 元
零恐街	150 元	生化 3	330 元	机器人大战 D	220 元
女忍（特价）	150 元	VR 射手 3	120 元	恶魔城晓月	200 元
樱花大战热血青铁选 DVD	180 元	仙乐传说	420 元	玛丽奥与大金刚	380 元
天诛红	430 元	斑鸠	260 元	FAMICOM mini 20 …主机	
机器人大战 2	350 元	洛克人	135 元	1 2 送一套卡盒子	2300 元
生化特罗尼卡	200 元	星际火狐	150 元	（因篇幅有限 详情请电询）	
大量限定套装（详情电询）		海贼王财宝战争	180 元		
		大乱斗	380 元		
		路易鬼屋	250 元		
		F-ZERO GX	250 元		
		星之卡比	250 元		



地址：上海市静安区康定路 6 2 6 号
邮编：200040
公交线：76、54、24、23、138、地铁二号线静安寺下

联系人：王奕玮
电话：021　62587189
QQ：394503264
营业时间：10：00－20：00
版面有限无法一一刊登，买正版请电询。

GBA 充值卡

GBA 充值卡是厂家根据玩家的实际需要精心推出的一款可反复烧录的充值卡带，是专为商家量身定做的。采用硬件记忆系统支持合卡的 GBA 充值卡 128M 合卡，投放市场以来，以其稳定精良的质量、极高的性价比，深受广大玩家、商家的欢迎和推崇，树立了良好的口碑。

为了满足商家及市场的需求，充值卡新近推出了采用硬件记忆系统 GBA 充值卡 256M 合卡！

质量最好，价格最优的卡带！

64M 单卡　128M 合卡　256M 合卡

玩家的惊喜，商家的无限商机，一切让品质和价格来说话！

联系人：郑先生　13343775570

金秋十月，激情上市　　　**卡德出品，必属精品**

慧灵超写卡

1. 合卡功能，实实在在，简简单单。
2. 全硬件支持容量超写功能，无压缩，解压，等待之苦恼，128M的价格192M的享受。
3. 轻松支持64M及128M的不标准中文游戏组合，完整写下所有64M+64M的游戏组合，再无容量不够之苦恼，128M的卡无需压缩即可装下3个64M的中文游戏。
4. 智能硬件记忆模式，不用频繁升级软件既可支持各种游戏存档。内置辅助时钟电路，配合特殊游戏格式使用。
5. 全程工业级省电模式设计，各机种功效全开7-10小时连续使用时间。

质优价廉，量贩首选

精心打制，实力体现

深圳卡德科技有限公司

www.gbacard.com　root@gbacard.com　0755-27363884

慧灵超写卡：
128M超写版 140元/盒　128M标准版 100元/盒

正品灵瑞卡：
128M新装版 85元/盒　256M新装版 155元/盒

正品智慧卡：
128M加强版 85元/盒（充电电池，新款包装）　128M经济版 80元/盒

全国统一零售价格

沈阳小陆游戏机专营店

八年老店屹立沈城，凭的是视质量如生命、视顾客如上帝、视商家如朋友的一贯品质。我们希望广结良友，共铸一张诚信的联盟游戏经销网络，为广大玩家提供一个放心的购物平台，将国内的游戏事业进行到底！

感谢吉林鑫源、营口圣龙、大连腾达、松源超人、本溪新鹏、辽阳、长春、延吉地下、四平边缘漫火等地经销商长久的支持和愉快的合作，感谢小陆广大会员的一贯信任和偏爱，也希望各地玩家、商家继续支持我们。我店对贴有“陆”或“LU”字易碎标签商品均有完善售后服务，请识别标志放心购买，我们会努力做得更好！

我店荣幸成为
任天堂神游公司指定的沈阳地区总代理
广州奔驰乐电子有限公司酷豹产品的东北地区总代理
GBA Link产品的东北总代理
广州北通游戏系列指定沈阳地区特约经销商
EZ产品特约经销商

期待更多有实力商家和分销商精诚合作，携手未来，共创美好！

特荐产品
任天堂神游机（送五款游戏）元
任天堂小神游GBA+正版卡 瓦里奥 元

更详细资料请点击：
WWW.microgame.com.cn

酷豹带风扇大水牛230W	元	GBA II代256M卡	428元	PS II原装摄像头	260元
酷豹带风扇小水牛120W	元	GBA原装背光板（上置式、安装简易）	元+（安装另收费 元）	PS II组装摄像头	元
酷豹类比控制器（可编程）	元	PS II GT3原装方向盘	元	PS II 50006、50007（整配）	元
酷豹无线遥控器	元	PS II GT4原装方向盘	元	PSone 103（原配无柄）	元
GBA Link USB烧录器	元	PS II专用网卡	元	SP掌机（原装）	元
GBA Link打印口烧录器	元	PS II 80G兼容硬盘	元	GBA原装美版机	元
GBA II代128M卡	元			GBA国产机	450元

主机价格波动明显，以当时电询为准。本店主机报价均为原装配置，免保一年的纯原手柄+电源线+AV线+C，主机售出后一个月内免费维护，终身维修费减半的原则。PS II系列驱动换修理费 元，本店售出机仅收 元。

邮费：大主机30元/台；小主机15元/台；配件软件10元/次。

河南闯关族电子电玩商行

凭此广告可到总店领取赠品一份！

网址：www.chuangguanzj.com

神游机、小神游 GBA、GBA—SP 河南郑州总代理　神游加油站郑州地区唯一官方授权

汇款地址：河南省郑州市顺河路 2 号院 1 号楼（省旅游局家属院）　收款人：葛谦　邮编：450003　交行账号：601428 1062 6454803

喜讯　双节活动（国庆～圣诞）祝贺小神游 SP 闪亮登场！

1. 正规行货，全省联保
2. 行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾
3. 高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

河南闯关族现已取得神游 GBA 河南郑州唯一授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现 [illegible]

招聘　因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

PS2 50001（主机+原装黑震+电源线+AV线）全套不拆机	1600元	XBOX 普通版（台、日）	1450元
PS2 50007（主机+原装黑震+电源线+AV线）	1500元	XBOX 限定版（绿光、白光）	1650元
PS2 50006（主机+原装黑震+电源线+AV线）	1500元	GBA SP 原装不拆机	660元
PS2 55006（主机+原装白震+电源线+AV线）全套不拆机	1500元	小神游GBA 套餐	550元
PS one（主机+原装白震+电源+AV线）	580元	小神游GBA—SP 套餐	680元
XBOX 普通版（主机+AV线+电源线+原装手柄）	1500元	神游机送神游幂，送游戏	598元
XBOX 珍珠白（主机+AV线+电源线+原装手柄+正版盘）	1650元	神游机加油装	48元

优惠套餐

PS2 主机＋原装类比黑震＋ .C 认证发烧级电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用支架　仅售 1900 元

PS2 主机＋原装类比黑震＋ PS2 用一般电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用支架　仅售 1800 元

PS 中古机 主机＋双手柄＋电源＋ AV 线　仅售 380 元

PS2 健身功夫毯	260 元
PS　PS2 用单手手柄	仅售 80 元
北通球王手柄（足球专用）	75 元
酷豹 PS2 强势手柄	85 元
索尼壳公仔＋正版盘	100 元
奥林巴斯眼镜电视	3300 元
GBA SP AV 转换器	120 元
GBA－SP 2 代电影卡	120 元
GBA magic 256M	298 元

NDS　PSP　接受预订中

GBA 铁锁盒	12 元	PS2 仿真方向盘	400 元	GBA—SP 手撑充电器	30 元
GBA—SP 保护轮套	25 元	PS2 专业手柄	65 元	GBA—SP 背光板	80 元
GBA—SP 摇杆	28 元	PS2/USB GT4 方向盘	180 元	GBA—SP 电影卡	68 元
PS2 感应器 50000 系列	65 元	PS2 RF 无线手柄	200 元	GBA—SP AV 转换器	[illegible]
PS2 神射手枪	75 元	PS2 超擎枪	120 元	双子星 PS2 无线编程震柄（外壳）	200 元
4 人对战线	20 元	PS2 钓鱼机	100 元	双子星 XB 编程震柄	[illegible]
GBA—SP 收音机	45 元	PS2 镭射枪	110 元	双子星 PS2 编程震柄	[illegible]
GBA—SP 多手柄	85 元	PS2 力回馈方向盘（大）	380 元	X-BOX 镭射枪	[illegible]

精品区

打火机（各种图案）	25 元	不锈钢 CD 盒	40 元	真皮钱包	60 元	太空镜面表	120 元	座钟	70 元	生化危机姿支架	30 元	不锈钢相本	35 元
项链	15 元	火机、烟盒	50 元	记忆卡盒	25 元	太空夜光表	70 元	文具盒	35 元	X 2 闪光支架	50 元	太X 2 单烟盒	30 元
不锈钢笔记本	50 元	烟缸＋火机＋烟盒	60 元	GBA 卡盒	25 元	太空闪灯表	70 元	鬼武者 3 木支架	30 元	燃烧公仔	35 元	翻盖表	70 元

足球表 70 元　茶杯（各图案）35 元　陶瓷烟缸 15 元

新到原装高达扭蛋系列

哈罗扭蛋全套共六只，内有一年战争风云人物胸像、阿姆罗、夏亚、出土扎比等。390 元／套（单买 70 元／只，随机抽取）

夏亚扭蛋套装全套共七只，包含一年战争夏亚所乘坐过的所有机体及夏亚人偶一只。175 元／套

60625 RX－78－2 GUNDAM		790 元（特价）
MG 级高达 1：100 比例		
125300 RMS－099 瑞克迪亚斯		260 元（新）
113781 MS－06F2 扎古 F2		216 元
110535 闪光高达		180 元
105569 阿姆罗专用 Z 匹斯		216 元
105570 RX－77－2 钢加农		216 元
108827 东方不败 GUNDAM		206 元
76371 RX－79G 陆战 GUNDAM		216 元
193907 RGM－79C 陆战吉姆		216 元
104021 AMX－004 卡碧尼		288 元
100366 MS－18E 京宝沢		288 元
HGUC 级高达 1：144 比例		
125299 RGM－79G 宇宙型吉姆		64 元（新）
113551 MS－06ES 扎古		[illegible]
120464 MSM－07E 魔蟹改良型		96 元
111898 AMX－107 龙飞		96 元
61213 地狱死神高达		80 元
08MS 小队 1：144 比例		
61219 MS－07H8 飞行老虎		80 元
61217 MS－06F/J 扎古 2		64 元
61218 MS－07B3 老虎改		64 元
53281 RGM－79G 陆战吉姆		64 元
SEED07 自由高达		175 元
SEED09 迅雷高达		160 元
SEED16 暴风＋自由高达		570 元（新）
SEED02 决斗高达（附装甲）		96 元

本店拥有专业技术人员负责维修各种游戏主机，并低价培训维修技师！

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室　电话 0371 6052708 13803898563

闯关族分公司地址：郑州市金水区经八路北段闯关族　电话 0371 3824664 7267309

闯关族旗舰店及业务咨询地址：郑州市二七区正兴街邮局马路对面闯关族　电话 0371 6967363 8996369

各地连锁店

郑州中原区友爱路批发市场 130 号闯关族　洛阳新亚洲商场一楼北厅闯关族　焦作学生路部队医院对面闯关族　许昌兰陵地下商场闯关族

郑州市金水区农业路西段（水上乐园东 20 米）闯关族　开封大厅门街 1 号游戏专卖　濮阳中原油田文化宫西侧商贸中心盒通对面闯关族　南阳工贸北斤东门口闯关族

郑州市文化路与纬学街交叉口南 西各 50 米闯关族　开封县鼓角 28 号 学院门十字路口南 100 米 闯关族　濮阳人民路影音楼炒店旁闯关族　洛阳人民广场正对面闯关族

郑州市站前小商品城闯关族　商丘睢阳区前进路 32 号闯关族　平顶山建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族　新乡—百货—楼 A 区 18 号闯关族

郑州市信息学院路信息学院东门向北 10 米华民动漫电子　周口荷花市场通州商贸城 楼 007 号闯关族　许昌许继大道九中正对面　安阳安阳县公安局对面步步高专营

另有各地连锁店未尽，请上网查询！

凭此广告，可到本公司免费保养主机！

上游戏 2000

游戏 2000（静安区静安旗舰店）

邮购地址：上海市市西静安区凤阳路 680 号（近南京路、石门二路口）邮编：200041

电话：021-62675167 13002128661 收款人：冷 浩

银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962

持卡人：冷 浩

公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41 路，地铁 1、2 号线（石门路站下）

火车站到本店只需 5 分钟

营业时间：早 10：00～晚 8：30

游戏 2000（徐汇区徐汇梅陇店）

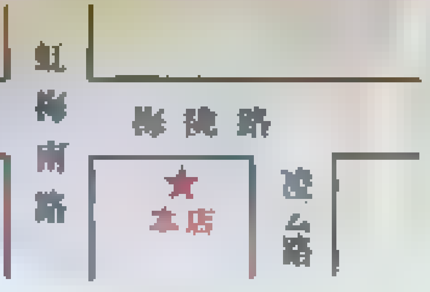
邮编：200237

邮购地址：梅陇路 457 号

电话：021-64252807

联系人：李光中

公交线路：50、218、131、957，地铁 1 号线（锦江乐园站下到本店只需 5 分钟）



游戏 2000（快意电玩浦东加盟店）

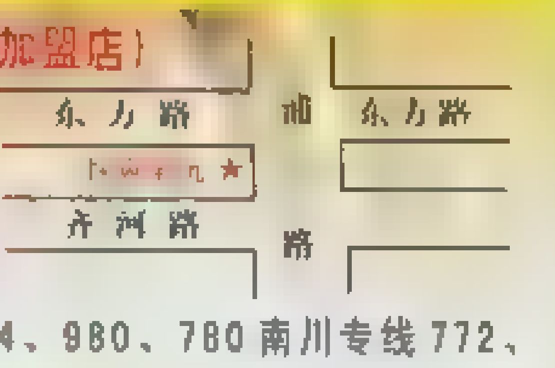
地址：浦三路 654 号

电话：021-68362089

联系人：王先生

邮编：200125

公交线路：633、715、734、980、780 南川专线 772、605、219 陆周专线，徐川专线 796、771、38，六里路站下车 3 分钟路程即到。



1 4 4 5 元

①台 PSII 50000 型系列限定版主机（银、白、珍珠色等等）

④年主机保修、终身维修。

④样标准配置振动手柄、支架、AV 线、电源线。

⑤份百万级大作任选。

原来就是这样便宜！

PSII 美塞亚 2 代 250 元　PSII 美塞亚 1.33B 350 元　PSII NH7 150 元　PSII 魔术 5 代 80 元

PSII50006 型（全套）	1380 元
PSII50007 型（全套）	1380 元
PSII5000 型高达版（全套）	2800 元
PSII 樱花限定版（全套）	1800 元
PSONE 主机＋振动手柄＋SONY 原装显示器	1200 元
NGC 扎古机（全套）	2280 元
NGC 仙乐主机（套装）	1730 元
NGC 普通版（全套带免费特盘）	1050 元
XBOX 绿透明限定版	1550 元
WS 主机（全装带六盘卡）	[illegible]
PSII 原装 S 端子	150 元
PSII GT 纯白手柄	200 元
PSII 多罗记录卡	180 元
PSII GT4 方向盘（罗技）	1580 元
PSII 无线光枪	350 元

PSII 皇牌空战超杆	750 元
PSII 鬼武者打刀	700 元
PSII 鬼武者 3 代	370 元
PSII 樱花大战	150 元
PSII 生化危机	[illegible]
PSII 鬼魂城（限定版）	650 元
PSII 机战 MX	450 元
PSII EYE TOY	[illegible]
PSII 寂静岭 4	380 元
PSII 侍	[illegible]
PSII 侍魂 2 代	250 元
PSII 生化爆发	250 元
PSII 决战 2 代	160 元
PSII 无赖传	180 元
PSII 皇牌空战 4 代	300 元
PSII 女忍	180 元

PSII ICO	220 元
PSII 太鼓达人 1、2、3、4 代	各 350 元
PSII 街霸第三度冲击	280 元
PSII 生与死	70 元
PSII 星球大战	130 元
NGC 萨尔达（预约特典版）	550 元
NGC 马里奥 RPG	380 元
NGC PIKMIN 2 代	420 元
NGC 分裂线	280 元
NGC S 端子	180 元
NGC 251 格记忆卡	140 元

NGC 生化危机收藏盒	1700 元
NGC 迪士尼明星足球	180 元
NGC RAVE	280 元
NGC 萨尔达风之杖	[illegible]
NGC PNO3	[illegible]
NGC 骑客帝国	400 元
NGC FF 水晶编年史	360 元
NGC 生化危机维罗尼卡	280 元
NGC 天外魔境	330 元
NGC 牧场物语	280 元

NGC 马里奥赛车	390 元
NGC 龙珠 2	280 元
NGC 马里奥聚会 5 代	360 元
NGC 海贼王	240 元
XBOX DOA 色系端子	260 元
XBOX 铁甲飞龙	350 元
XBOX 生或死沙滩排球	280 元
XBOX 红海	180 元
XBOX 铁骑（原装控制器）	1750 元
XBOX 王加	100 元
XBOX 真女神转生 限定版	550 元

XBOX 新鬼武者	100 元
XBOX 寂静岭 2	200 元
XBOX 忍者龙剑传（日版）	350 元
XBOX 生或死网络版（带特典）	360 元
XBOX 铁骑大战（专用控制器同捆版）	165 元
GBA—SP 火星忍者限定版	1350 元
GBA—SP 电视接收器	200 元
GBA SP AV 接收器	180 元
GBA SP 电影卡	180 元
GBA 太空战士 1+2	420 元
GBA 机战 OG	250 元

★ 本公司大量收购 GBA 主机和 GBC 主机、SP 主机等等，收购价 400 元左右，看成色而定。提供 PSII 主机无需改装就可玩的游戏盘。

PS2 PS2 50007主机全新+原装振动手柄+防烧IC
原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张 1420元
PS2 18000/30000主机（翻新机）+原装振动手柄+防烧IC
原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张 999元
P S 特价PSONE主机全套+10款游戏 499元
XBOX XBOX主机全套：主机+原装振动手柄+AV线+防烧IC
+大功率电源+游戏10张 1500元
GBA 神游GBA预定中 主机+正版游戏X1 特价578元
GBASP翻新/全新主机+原装充电器+豪华专用包 660/730元
烧录卡 最新烧录器+烧录卡：XG2T.SP使用超过7小时 特价489元
GBALINK：128M/256M 340/480元
EZ FLASH 1代 128M/2代 256M 350/620元
烧录尖兵-可兼容市面所有烧录卡 128M/256M 180/240元
为照顾资金不充裕的玩友，推出主机贴换业务
旧PS2换PS2-5000X 580元
旧PS 换PS2-5000X 980元
旧GBA换SP 380元

全世界最好的芯片DMS3.3闪亮登场特价供应

本店大量供应DVD动画 特价5元

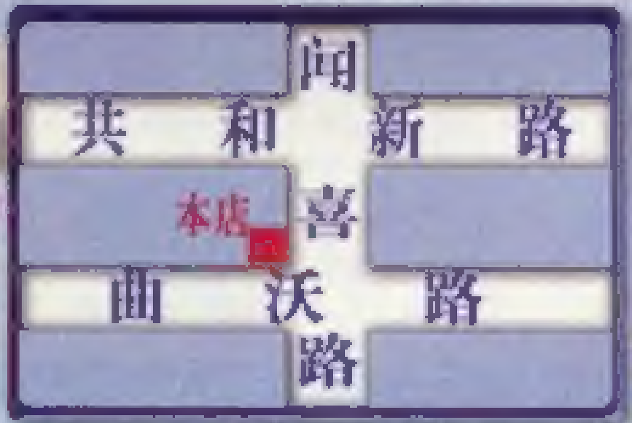
快讯

鉴于市场上大量PS2/XBOX主机烧机的问题，凡是本店购买PS2/XBOX主机，均赠送和免费安装价值100元的防烧机芯片一块。

凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修，所有物品，若假包换。

本店因业务需要，招聘营业员数名，年龄在18-28岁之间，有无工作经验均可。另招送货员数名，待遇从优，有意者请和本店联系。

地　址：上海市闸北区闻喜路1078号
公交线路：46、95、845、916、206、110
联系人：李燕 营业时间：10：00-21：00
联系电话：021-66248408 13918106851
邮编：200435 邮购24小时到货



欢迎光临网上商城：www.gameclub-yh.com 注册即可享受会员价
QQ：154575435 交行：405512 2511 3110109 招行：002119449561 工行：1001042301104629210

南京新世界电子公司

公司宗旨：诚信经营 货真价实 天道酬勤 厚德载物

本公司荣誉成为：

小神游，我的随身玩伴！ **拥有北通，游戏更轻松！**

任天堂神游机江苏、安徽地区指定总代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

新世界游戏 游戏新世界

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临。

主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条 跟机原柄 货真价实 绝无虚价）

PSII30001/39001型（主机+原振手柄+电源+AV线+支架） 1350元
PSII50001/50007型（主机+原振手柄+电源+AV线+支架） 1580元
PSII55006（白机限定版+原振手柄+AV线+支架） 1680元
NGC美/日版（主机+原装手柄+美日版通用） 1050元
XBOX港/台版（主机+原装手柄+AV线+电源） 1580元

小神游GBA（送原版卡一盒） 550元
任天堂神游机（送五款游戏） 598元
GBA-SP掌机 翻新/全新 650/720元
PSII上网卡+驱动盘 250元
PSII摄像头+2款游戏 230元

邮费另加 PSII、XBOX、NGC主机 30元／台 其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 "小神游GBA机"、"任天堂神游机" "PSone" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX"及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

南京新世界中央门店	地址：南京建宁路13号－12	电话（传真）025－85511069	联系人：卫先生
南京新世界新街口店	地址：南京中山东路71号	电话：025－84704938	联系人：潘小姐
南京新世界鼓楼商店	地址：南京中央路41号－3	电话（传真）025－83210718	联系人：卫小姐
南京新世界电玩超市	地址：南京建宁路11号大院内	电话（传真）025－85514909	联系人：卞小姐
南京新世界维修中心	地址：南京中央路41号－4	电话：025－83243353	联系人：陶先生

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东
电　话：025－85549329　85549539
电话／传真：025－85549329转107（招商、批发、加盟、邮购请与总部联系）
邮购部：邮购地址：南京建宁路13号－12　邮购电话：025－85511069　收款人：高云　邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025－85501289　联系人：卢先生

信息发布

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA热卖中。市场上GBA掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，保修一年，送原版GBA卡一盒。

凡在本公司购买神游机，送神游加油套装（把免费加油套装带回家）；另凡以前在本公司购买神游机的，请来领取神游加油套装。*数量有限，送完为止！*

批发热线：025－85549539　批发地址：南京新世界经营总部　零售地点：南京新世界（新街口、鼓楼、中央门各专卖店）

www.plumbook.cn

信息瞭望台

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘；加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、国工、首代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号

模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591

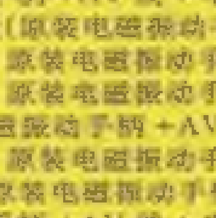
邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

公交线路
- 乘 103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘 104、108 路至大佛寺站下车　● 乘 2 路至宽街下车
- 乘 112、60 路至亮果厂站下车

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA 新卡推荐

我们的太阳 2(256M)	105	银河之星（中文）	43	哈利波特 4	78	逆转王 III(128M)	79	王国物语	45
4 打飞 3(128M)	79	银河战士（中文）	43	火影忍者大聚结	42	魂斗罗	33	中央大陆战记 2	51
网球王子(金银)(256M)	189	新约圣剑传说（中文 128M）	79	玛莉高尔夫	79	哈利波特（密室）	45	大金刚	42
玉蜀物语 2(128M)	79	指环王双塔（中文 128M）	79	星之卡比镜之迷宫	79	实况足球 II	45	龙珠 Z2	45
高达英雄之路	43	牧场物语（中文）	46	CT 特种部队 3	43	鬼眼狂刀	45	街头赛鸭	42
文字战士 1、2（中文 128M）	78	柯南（中文）	46	洛克人 ZERO	43	街霸 III	45	昆虫博士	48
悠悠尼克大冒险 3（中文）	78	游戏王 6(中文 128M)	79	大众高尔夫	79	狙击手	45	妖精战士	46
玛莉对大金刚（中文）	78	金太郎（中文）	43	钢之炼金术士	45	洛克人 III、II	45/46	口袋妖怪弹珠台	45
光明力量（中文）	78	德鲁尼克大冒险（中文）	49	分裂细胞 II	44	电钻 A	45	拍鹿之门	46
高达 seed（中文）	42	鬼武者（中文）	46	海贼野球	43	简单任务	48	马克思佩恩	79
恰巴斗剧（中文）	79	网球王子（中文 128M）	79	热血物语	33	龙珠 ZERO	45	银河战士 2	44
美国大兵（目出）（中文）	79	勇者斗恶龙（中文）	49	索尼克 3	79	游戏王 4、5、7	45-102		
星之卡比（中文）	43	塞尔达（中文）	49	龙珠 3 代－对决	39	炸弹人 2(红、蓝)	45		
拉面麻将（中文）	45	分裂细胞(中文)	46	幽游白书	39	索尼克 I、II、III	45-79	**GBA 配件**	
我的太阳(中文 128M)	85	光明之魂 2(中文 128M)	79	铁臂阿童木	39	玛莉奥 I、II、III、IV	32	4-5 小时充电器	35
星之卡比（中文）	45	古墓丽影（中文）	46	索尼克英雄(128M)	75	封神演义	43	9-10 小时充电器	45
德长异闻（中文）	52	铁打旋风（中文）	43	F-ZERO（128M）	75	古惑狼	45	12 小时充电器	65
牧场物语（女孩篇 128M）中文	75	幻想传说（中文）	47	波斯王子－时之沙	43	洛克人 ZERO	45	2 头、4 头对打线	15/22
SD 高达 G 世纪（中文）	79	口袋红之叶、绿之叶（128M）中文	79	007	43	魔界村 R	33	原装放大镜(带灯)	25
机战 A・R・O・D(中文)	43/43/43	龙珠 3	43	双截龙	32	黄金太阳 II	86	高亮度夜视灯	15
黄金太阳 1（中文）	47	守护英雄	43	终结者 3	43	虎龙	33	装置高亮度夜视灯(可调光)	35
皇家骑士团（中文）	43	口袋绿宝石(128M)	78	泡泡龙 III	32	玛莉赛车	33	超级冷光管	45
火焰文章（中文）	49	游戏王专家版 3(128M)	78	古惑狼赛车	45	雷霆战机	33	GBA 装甲包	15
烈火之剑（中文）(128M)	79	火焰纹章 圣魔之石	电询	路易玛丽(128M)	79	铁拳	45	GBA 原装电视接收器	280
光明之魂（中文）	43	瓦里奥制造大回转	电询	忍者神龟	45	古惑狼 II	53	GBA 金手指	45-175
恶魔城晓月（中文）	43	王国之心	电询	FIFA 2004	45	J 联盟 2002	45	GBA 贴膜(组装)	10
恶魔城白夜（中文）	43	玛丽弹珠台	43	指环王 III	79	坏玛莉工作室	42	GBA 贴膜(原装)	45
恶魔城月轮（中文）	43	火影忍者 3	44	真女神转生 蓝之书、红之书、冰之书	各 45	游戏王 8（128M）	79	GBA 立体声扩音器	45
三国志（中文）	43	钢之炼金术士	43	口袋电击兽 2	45	街霸方块 II	45	GBA 锐屏	38
太空战士(中文)(128M)	79	哈姆太郎运动会（128M）	78	音乐频道 5	42	李小龙	45	GBA－SP 耳机	25
口袋红、蓝宝石（中文）	43/43	战场之狼	43	重装机兵 2	42	奥普利克大冒险	45	GBA－SP 手摇充电器	39
沉默遗迹（中文）	43	蜘蛛侠 2	78	炸弹人 III	45	疯狂的士	50	GBA－SP 盔甲	27
		大金刚 2	43	拳皇 II、I	45/46	武之刃	52	GBA－SP 包	18-30
		1 对 1 篮球	42	V 拉力	33	洛克人 Zero II	46	FFTT 限定贴膜	27
				风之少年 III(128M)	79	游戏王 9	89	GBA－SP 手柄	30
						猎人	89	以上配件邮费 5 元	



1570 元　1650 元　590 元

真 GBA 64 in 1 合卡 绝不重复

AK010、黄金太阳（中）……161 元
AK011、口袋红宝石（中）……125 元
AK012、火焰纹章（中）、阿童木（中）、龙珠 1(中)、魂斗罗、突击战机、太空战机、玛丽 1.2.3.4.5、玛丽 1.2.3.4.5.6……136 元
AK013、恶魔城 3（中）……151 元
AK014、萨尔达（中）……125 元
AK015、……125 元
AK016、光明之魂（中）、20 人御膳、洛克人、口袋金、银（中）……141 元
AK017、口袋蓝宝石（中）、水浒新传（中）、玛丽 1.2.3.4.5……151 元
AK018、牧场物语（中）……135 元
AK019、机战 D（中）、阿童木……135 元

隆重上市：EZ-FLASH II、XG-FLASH II 请电询！

本店现场加装 GBA 夜光板，原装 330 元，组装 190 元

GBA 价格 530 元（日本原装颜色不限）
EZ GBA 烧录卡 128～512M 330～890 元

国庆特价！GBA SP（原装）680 元　配原装 600mah 电池

诺基亚 N-GAGE 2080 元　附送原装正版游戏卡一盘（20 种游戏任选，请电询！）

诺基亚 N-GAGE QD（行货，含中文）2290 元

原装主机

微软 X-BOX、日版 + 直读（热卖中）

原装 PS2 50000AQ 型水晶蓝(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)送电源 完美套	1750 元／邮资 50 元
原装 PS2 代理版(主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源 22V＋AV 线)	1988 元／邮资 50 元
原装 PS2 50006 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1480 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源＋40G 硬盘和网卡)	2650 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型 象牙白(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1850 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型 樱花粉(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1850 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1560 元／邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色(主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线)完美套	1790 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型限定版(主机＋原装电磁振动手柄＋网卡＋正版游戏)完美套	1680 元／邮资 50 元
原装 PS2 50007 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1450 元／邮资 50 元
原装 PS2 39001 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1650 元／邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1690 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型（黑色透明）(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1880 元／邮资 50 元
原装 PS2 30001 型(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线)完美套	1390 元／邮资 50 元
世嘉原装 DC－美版(原装手柄、振动器、AV 线、110V-240V 电源、56K 调制解调器、保修半年)	580 元／邮资 40 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软 X-BOX 主机＋直读	1590 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 光环限定版＋叁张原版游戏	1790 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 珍珠白透明限定版	1695 元／邮资 50 元
索尼 PS one(原装振动手柄＋AV 线＋电源)	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC(原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源)	980 元／邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC ＋ GBP（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源）	1590 元／邮资 30 元

GT4 900 度方向盘 1630 元

铁骑 2 1950 元

PSII 罗技手柄（4 种颜色）420 元

配件大全

PSII 原装铁拳摇杆	280	分把器(原装)	350
PSII 原装 VR4 摇杆	350	分把器(组装)	75
PSII 原装刀魂摇杆	360	X-BOX 原装全新手柄(日版)	280
PSII hori 原装大摇杆(蓝、黑)	380	X-BOX 原装美版小手柄	195
PSII 原装钢琴键盘	690	X-BOX 原装 DVD 遥控器	160
PSII 原装 D.J 手台	690	X-BOX 原装限定版手柄	330
PSII 横支架、竖支架(原装)	27/25	X-BOX 专用背包	95
PSII 防尘网	35	NGC 原装记忆卡 59 格	65
PSII 大腔	235	NGC 原装记忆卡 251 格	165
DVD 遥控器(原装)	190	NGC 手柄(原装)	190
DVD 遥控器(组装)	65	NGC 手柄(组装)	75
原装 8W 记忆卡	125	NGC 原装防尘器	65
原装限定版手柄	230	NGC 原装无线手柄	360
金手指(原装)	190	NGC、PS 2、X-BOX 通用 VGA	260
金手指(组装)	95	NGC 与 GBA 连线	65
原装包	85	NGC 原装刀魂摇杆	370
光枪(原装)	290	NGC 用原装 GBA 卡连动器	460
光枪(组装)	95-150	GBA-SP 1200 毫安电池	75
原装手柄	120	以上产品邮费均为 10 元	

NGC 正版碟

[illegible]	420	生化 III	320
黄金太阳	420	实况 2002	360
鬼武者 2	480	炸弹人	420
金童人	360	悠悠球	390
塞尔达 4 支剑限定	460	路易鬼屋	290
皮卡的机能	480	超级大战	390
双截	460	RUNE	370
火影忍者	460	CAPCOM VS SNK（带记忆卡）	340
海贼王	455	银河战士	330
[illegible]	499	匹俗赛艇	330
大金刚手鼓（套装）	395	口袋妖怪收藏盒	240
银光海岸	320	水晶编年史	430
星际火狐	390	星之卡比	430
梦幻之星（终卡）	680	GT 2003	470
阿卡迪亚	340	索尼克 DX	460
索尼克 I、II	380	瑞罗星卡	340
[illegible]	390	[illegible]	415
NBA	390	[illegible]	330
玛莉 4	330	天外魔境（限定版）	380
[illegible]	230	游戏王一封印之王国	390
生化 0（带记忆卡）	340	[illegible]	430
生化 1（带记忆卡）	410		
生化 II	320		

以上商品邮费均为 10 元

双蛇限定版

攻略大全

[illegible]

DC 原装光头 140 元
原装 PS I 光头 170 元
原装 PS II 光头 280 元
（外省客户请电询）邮资 10 元

以上攻略书均为全彩色正版不少于 100 页，邮费 1 本 4 元，2 本 6 元，3 本以上 10 元

新一代日本原装哈罗已到货！（可对话 6 种语言）

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击

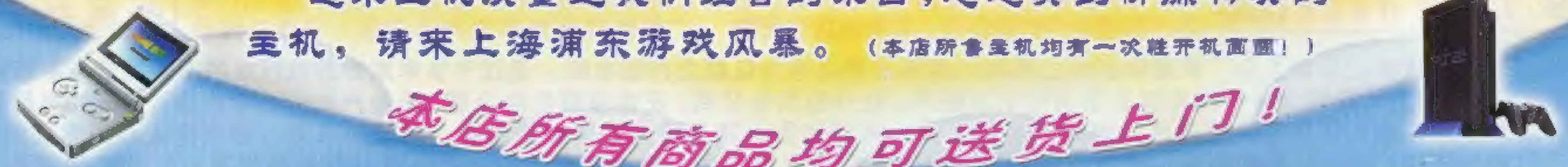
最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

上海浦东游戏风暴专营店

以诚为本　以诚交友

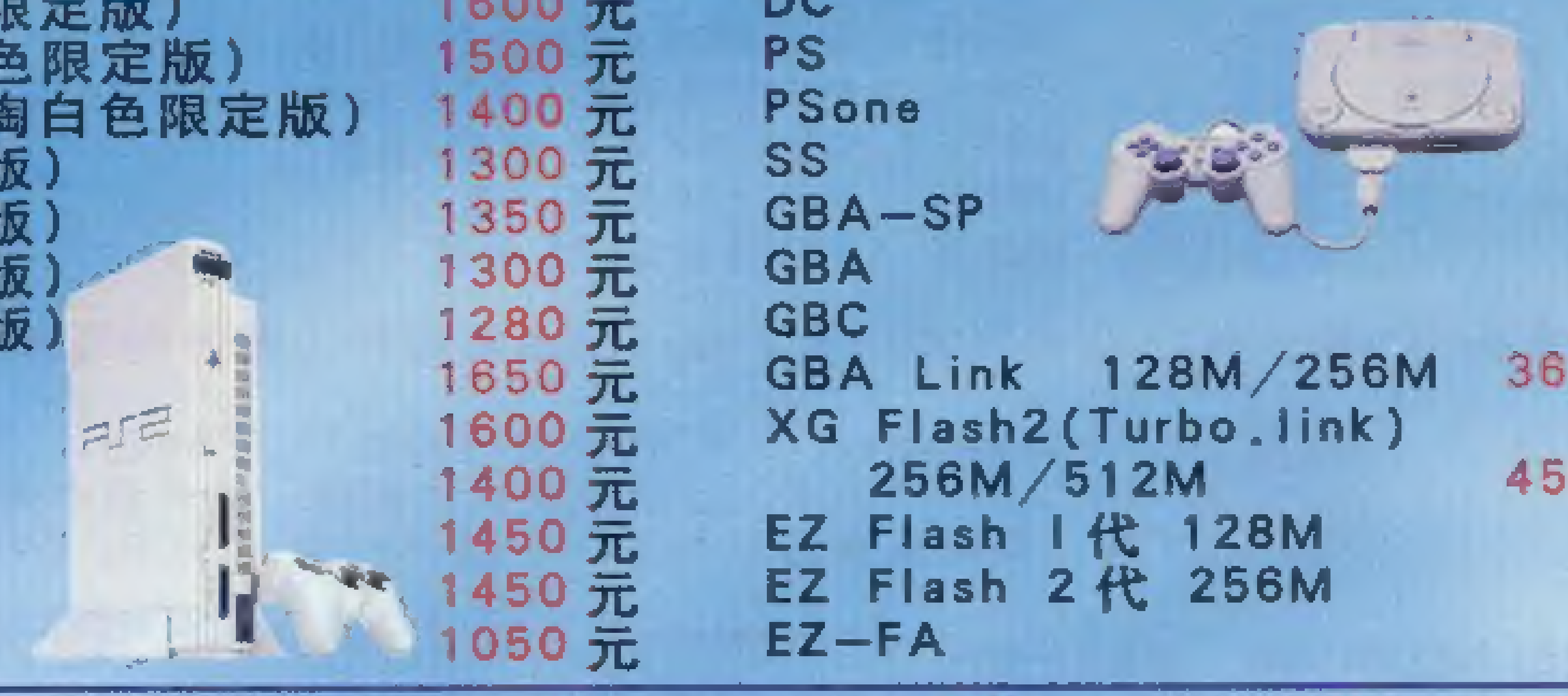
追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海浦东游戏风暴。（本店所售主机均有一次性开机画面！）

本店所有商品均可送货上门！



主机类（专业批发各类主机并办理邮购业务）

PSII50002 型（银色限定版）	1600 元	DC	400 元
PSII50004 型（水蓝色限定版）	1500 元	PS	350 元
PSII55006 型（GT4 陶白色限定版）	1400 元	PSone	520 元
PSII50001 型（普通版）	1300 元	SS	250 元
PSII50002 型（普通版）	1350 元	GBA-SP	650 元
PSII50006 型（普通版）	1300 元	GBA	450 元
PSII50007 型（普通版）	1280 元	GBC	350 元
XBOX 绿色限定版	1650 元	GBA Link 128M/256M	360/470 元
XBOX 水晶限定版	1600 元	XG Flash2(Turbo.link) 256M/512M	450/795 元
XBOX 港版	1400 元	EZ Flash I 代 128M	360 元
XBOX 美版	1450 元	EZ Flash 2 代 256M	580 元
XBOX 日版	1450 元	EZ-FA	550 元
NGC 普通版	1050 元		



大量供应各大主机、周边配件及发烧线　PS2 原装网卡 230 元　PS2 原装摄像头 260 元　PS2 原装光头 300 元　PSone 原装光头 150 元

我们太需要 GBA、GBA－SP，您有吗？GBA 最高收购价：400 元，GBA－SP 最高收购价：600 元

高价（现金）回收各类主机及 GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）

神游机 598 元　提供神游机加油站！

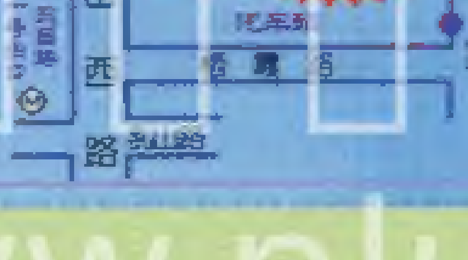
★上海浦东游戏风暴总店

地址：上海市浦东大道 276 号　邮编：200120　电话：021-68871441 58889005

公交线：公交线路隧道 5、8、9 线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁 2 号线东昌路 2 号出口）

监督电话：13002158782　收款人：忻富顺　营业时间：9:30-20:00 全年无休

GBA 游戏 30 元起，土星游戏 400 余种（赠送目录壹份），DC 正版大量供应 20 元起；PSII、XBOX 台湾精装版大量供应！



www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本店诚聘店员
年龄 18～22 岁
（限本市）

邮购　维修　回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在 7 天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

PS239001型(全套)	1320元
PS250000型(樱花限定版)	1890元
PS250001型(全套)	1420元
PS250002型限定版(灰色)双原柄	1750元
PS250006型(全套)	1430元
PS255006型限定版(白色)原版GT4	1630元
PS250007型(全套)	1450元
XBOX 港版(透明白、黑)原装手柄2支	1730元
XBOX 主机(港版)单机配	1520元
XBOX 港版(限定)全套手柄、正版盘	1790元
NGC + GBAPLAYER	1630元
NGC 单机配(日)	1150元
NGC 单机配(美)	1090元
任天堂神游机	598元
神游机＋五款中文游戏	698元
GBA小神游＋正版卡带(瓦里奥中文版)	585元
GBA普通版主机	490元
GBA-SP我们的太阳(限定版)	1460元
GBA-SP(红白限定)	850元
GBA-SP(日/美)＋原装电池	570元
PSONE101 / 103 单机	520元
PSONE101 / 103 套机	890元
PSONE101＋原装屏幕套机	1380元
DC原装美版(套机)	580元
DC原装美版(单机)	490元

本服务中心面向全国大量按市价60％－80％高价回收、代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧、以旧换新，高价回收触摸NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

好消息　选游戏
诺基亚 N-Gage 1790 元
QD 中文版 2150 元

二手 PS 主机＋1180 元＝PS2 主机
二手 PS 主机＋180 元＝GBA 彩机
二手 PS 主机＋90 元＝二手 DC 主机
二手 PS 主机＋450 元＝GBA-SP 彩机
二手 DC 主机＋1150 元＝PS2 主机
二手 DC 主机＋180 元＝GBA 彩机
二手 DC 主机＋750 元＝二手 NGC 主机
二手 DC 主机＋490 元＝GBA-SP 彩机
掌机以旧换新 GB 薄机＋350 元＝GBA 彩机
GB 薄机＋180 元＝GBC 彩机
GBC 彩机＋260 元＝GBA 彩机
GBA 彩机＋420 元＝GBA-SP 夜光彩机
免邮费

PS2回收750－950元、PS回收180－290元、DC回收280－350元、NGC回收550－750元、XBOX回收800－990元、GBA回收240－380元、GBA-SP回收500－580元、GBC回收150－240元、GB薄机回收80－130元

二手机专卖区（主机邮费 35 元、掌机邮费 20 元）

二手 PS2 主机 39001 / 30001 / 39006 / 39007 ＋双振动手柄＋原装 8m 记忆卡＋10 款游戏＋AV 线＋电源	1050元
二手XBOX主机美版 / 日版 / 港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1250元
二手NGC主机美版 / 日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋正版游戏(任选一张)＋原装记忆卡	920元
二手GBA－SP主机美版 / 日版 / 港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡(任选一盘)	580元
二手GBA主机美版 / 日版 / 港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡(任选一盘)	390元
二手GBC主机美版 / 日版 / 港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡(任选一盘)	280元
二手NGP主机＋原版游戏卡(一盘) 200元　二手WSC主机＋原版游戏卡(一盘)	280元
二手GB薄机美版 / 日版 / 港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡(任选一盘)	150元
二手DC美版 / 日版 / 亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	350元
二手PS主机5501 / 7501 / 9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	260元
二手PSone主机美 / 日 / 亚版＋原装＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	690 / 单机350元
二手土星主机美 / 日 / 亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元

GBA4M 记忆棒 28 元　GBA8M 记忆棒 55 元　GBA 月光宝盒(记忆棒和金手指) 65 元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

新品介绍

PS2原装摄像头	275元
PS2原装modem	245元
GBA－SP电视接收器	360元
GBA原装背光灯	190元
XG-Flash 512M刻录卡	790元
GBASGFLASH2刻录卡(256M)无需刻录器	500元
PS2原装大鼓达人专用鼓	430元
NGC专用手柄＋NGC原装手柄游戏	590元
PS2鬼武者3专用刀(原装)对应鬼武者及三国无双、战国无双	
PS2最终幻想X－2原装双枪	
NGC原装GBAPLAYER在NGC上用玩GBA游戏	450元

GBA 配件	价格 / 邮费
GBA 配件全套组(15件套)	130/5
GBA 充电器＋电源	29/5
GBA 高效15小时充电器	65/5
GBA 专用耳机	15/5
GBA 磨砂贴膜	18/5
GBA 原装贴膜	45/5
GBA 对战线(2 条)	30/5
GBA 对战线(4 条)	45/5
GBA 专用灯	16/5
GBA 放大镜＋灯	30/5
GBA 透明皮套	15/5
GBA 七彩皮套	20/5
GBA 七彩绳包	29/5
GBA 七彩挎包	29/5
GBA 壳甲	45/5
GBA 摇杆	10/5
GBA 彩色贴膜	25/5
GBA 专用卡盒	5/5
GBA 扩音器	25/5
GBA 原装全手柄	150/5
GBA 电视接收器	280/5
GBA-SP 专用耳机接口	20/5
GBA-SP 放大镜＋摇杆	30/5
GBA-SP 七彩绳包	20/5
GBA-SP 专用耳机	15/5
GBA-SP 专用原装电池(500 毫安)	180/5
GBA-SP 专用锂离电池(600 毫安)	50/5
GBALINK 烧录卡 128/256m	320/480
GBA-EZ-FLASH128M 刻录卡	350/5
GBA-EZ-FLASH256M 刻录卡	530/5
GBA-EZ-FLASH512M 刻录卡	880/5
GBA-EZII-FLASH128/256M 刻录卡	420/630
GBA-XGII-FLASH128/256M 刻录卡	320/480
XBOX 原装遥控手柄(可充电)	190/5
XBOX 分量线	50/5
XBOX 光枪	150/5
XBOX 原装记忆卡	120/5
PS2 原装遥控器	90/5
PS2 光枪 1	50/5
NGC220V 电源	120/5
PS2、NGC、XBOX 专用VGA	240/5
PS2 原装分量端子线	230/5
PS2 原装 S 端子线	180/5
PS2 原装 8M 记忆卡	140/5
PS2 手柄 4 分插	85/5
PS2 原装光头(拆机)	420/5
PS239001 原装光头	290/5
PS2 无线手柄	90/5
DC 光枪	50/5
DC VGA	60/5
DC FC 模拟器	30/5
DC GBA 模拟器	40/5
DC SFC 模拟器(全新 6 碟装)	60/5
DC MD 模拟器	30/5
FF10/FF8 精装怀表	85/115
FF10/FF8 项链＋戒指	35/25
FF10/FF8 夜光手表	75/85
FF10/FF8 钱包袋	130/120
FF10/FF8 ZEP 打火机	35/5
FF10/FF8 烟盒	35/5
FF8/FF10 项链套装	45/55
FF8/FF10 钱包	45/55
合金装备烟盒	40/5
合金装备火机	48/5
合金装备笔盒	40/5
便携液晶电视 5 寸	320/5
便携液晶电视 6 寸	550/5
便携液晶电视 7 寸	650/5
PSone 金手指	85/5
PSone 原装屏幕	850/5
PSone 组装屏幕	430/5

GBA 经典卡带（免邮费）

GBA 卡带	价格
GBA 铸剑物语 2	75
GBA 口袋妖怪绿宝石(中)	75
GBA 沉默魔	43
GBA 玛里奥赛车	29
GBA 黄金太阳(中)	49
GBA 龙战士	29
GBA 恶魔城(中文)	43
GBA 机器人大战 IIX	43
GBA 炸弹人	43
GBA 钻地先生 A	43
GBA 恶魔城之白夜(中文)	43
GBA 沙龙赛跑	29
GBA 哈利波特	43
GBA 信长野望	43
GBA 快打旋风	29
GBA 风之少年	29
GBA 皇家骑士团外传(中)	43
GBA 幻想水浒传	43
GBA 机器人大战 a	43
GBA Z.O.E	43
GBA 原罪工具 X	43
GBA 拳皇 EX2	63
GBA 铁拳	43
GBA 实况 2002 足球	43
GBA 黄金太阳 2(128M)	75
GBA 索尼克	43
GBA 龙战士 2	29
GBA 特鲁尼克大冒险 2	43
GBA 机战 A 中文版	43
GBA 大战略	43
GBA 黄金太阳(中)	43
GBA 银河之星	43
GBA 炸弹人 2	43
GBA 洛克人	43
GBA 黑色petal	43
GBA 洛克人 ZERO3	43
GBA 火焰纹章(中)	49
GBA 封神演义	43
GBA 光明之魂	43
GBA GT2	43
GBA 机战 R	43
GBA 三国志(中)	43
GBA 世界传说	43
GBA V 拉力 3	43
GBA 魔法假日(中)	43
GBA 风之少年 2	29
GBA 机战 R(中文)	43
GBA 大战略 2	43
GBA 新桃太郎电铁(中)	75
GBA 最终幻想(128M)	75
GBA 超级忍	43
GBA 索尼克 2	75
GBA 幻装迷宫 2	43
GBA 猫捉手	38
GBA 口袋妖怪蓝(中)	43
GBA 口袋妖怪红(中)	43
GBA 魂斗罗	29
GBA 机器人大战 OG(中)	43
GBA 勇者斗恶龙怪兽篇(中)	49
GBA 圣剑传说(中)	75
GBA 星之卡比	43
GBA 绿色图腾兽(中)	43
GBA 瓦里奥制造	43
GBA 火焰纹章之烈火之剑(中)	75
GBA 疯狂出租车	43
GBA 牧场物语(中)	43
GBA 塞尔达之四支剑(中)	43
GBA 分裂细胞	43
GBA 光明之魂 2(中)	75
GBA 我们的太阳	75
GBA 幻想传说	43
GBA 玛莉奥 4	29
GBA 机战 D(中)	43
GBA 龙珠 Z2	43
GBA 鬼武者战略版(中)	49
GBA 越南战役	43
GBA 忍者神龟	43
GBA 櫻坂王 3(限定版)	75
GBA 波斯王子	43
GBA 幽游白书(中文)	43
GBA 口袋妖怪火红、叶绿	75
GBA FIFA 足球 2004	43
GBA SD 高达	75
GBA 双截龙	38
GBA 洛克人 4(红、蓝)	43
GBA CI 特种部队	43
GBA 幽游白书	43
GBA 钢铁河童木	43
GBA 宝石迷阵(128M)二代	75
GBA 传说之门 2	45
GBA 高达 G 世纪 A(128M)	75
GBA 牧场物语女孩版	75
GBA 玛里奥弹跳	75
GBA 龙珠 Z II	43
GBA 007	43
GBA 洛克人 ZERO3	43
GBA 火影忍者	43
GBA 马里奥大金刚	75
GBA 龙珠舞空斗剧(中)	75
GBA 钢之炼金术士	43
GBA 星之卡比 II	75
GBA 古墓丽影 3(128M)	75
GBA 特鲁尼克大冒险 3(128M)	75
GBA 街头篮球	29
GBA 最终幻想 1+2	75
GBA 怪物史莱克 2	43
GBA 环游地球 80 天	29
GBA 蜘蛛侠 2	75
GBA 火影忍者 RPG	43
GBA 钢之炼金术士 2	43
GBA 特种部队 CT2	29
GBA 特种部队 CT3	43
GBA 我们的太阳 2	75

本店高价回收二手正版游戏

PS2 正版盘(全新)	实况足球 8	460/10
	樱大战	450/10
	封神演义 2	200/10
	创造球会	150/10
	GT 赛车 4	95/10
PS2 二手(9 成新)	最终幻想 X(日版)	350/10
	鬼武者外传	90/10
	皇牌空战 4	160/10
	星之海洋 3	270/10
	铁拳 11	95/10
	实况足球 6	90/10
	实况足球 6(加强版)	150/10
	实况足球 7	180/10
	战国	190/10
	VR 战士 4	150/10
	VR 战士 4(进化版)	240/10
	铁甲核心 3	230/10
	战斗封神	180/10
	王国之心	255/10
	我的暑假 2	230/10
	R3 赛车	170/10
	刀魂 2	270/10
	生化危机 2(加强版)	120/10
	真三国无双 2	190/10
	忍者武者	150/10
	合金装备 2	210/10
	鬼泣 2	190/10
	第 2 次机器人大战 a	270/10
	鬼泣	190/10
XBOX 正版盘(全新)	极品飞车 7	320/10
	生化危机 3(日版)	158/10
	王牌飞行员	150/10
	世界街头赛车 2	150/10
	光环	150/10
NGC 正版盘	纸片马里奥	430/10
	生化 1	410/10
	生化 0	290/10
	生化危机代号：维罗尼卡	320/10
	生化危机 3	280/10
	星际火狐(9 成新)	150/10
	生化危机 3(9 成新)	190/10
	生化危机 1(9 成新)	310/10
	生化危机 0(9 成新)	210/10
	塞尔达(9 成新)	170/10
DC 正版盘	莎木	180/10
	莎木 II	260/10
	代号：维罗尼卡	180/10
	樱大战 3	95/10
GBA 正版卡	星之卡比	230/10
	玛丽奥 3	190/10
	恶魔城月之轮回	290/10
	恶魔城白夜协奏曲	280/10
	玛丽奥赛车	170/10
	机战 R	190/10
	街霸 2	190/10
	洛克人 ZERO 3	230/10
	索尼克	190/10

店址及汇款地址：北京市前门西大街 123 号　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929
持卡人：赖伟涛　乘车路线、地铁：15 路、25 路、44 路、特 4 路、808 路、820 路、821 路、848 路、922 路宣武门站下车向东 200 米路北或地铁和平门站下车向西 200 米路北

车站　本店　宣武门　和平门　加油站　北

PS2／50001	1350元
PS2／50006	1450元
PS2／50007	1400元
PS2／50000	1550元
PS2／55006GT版	1450元
PS2／50000金版	2680元
GBA－SP	680元
NGC主机	1020元
XBOX主机	1400元

专业维修

宏龙 GAME

专业游戏贩售店

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

¥.420 PSII罗技无线手柄
¥.1599 GT FROCE PRO
¥.260 EYE TOY

总店
总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
北　本店　浙江南路　淮海路　人民路

分店
分店地址：上海市卢湾区斜土路
北　鲁班路　斜土路　打浦路

加盟店
永吉路　双阳路　本店　华联超市　控江路

分店（公平路店）
东余杭路　公平路　唐山路

中山店（玫瑰坊）
地址：上海市长宁路
定西路　长宁路　汇川路　中山公园

www.plumbook.cn

Sony Ericsson
拥有 QuickShare™ 快享
3D游戏 震撼出击
Sony Ericsson
QuickShare
游趣星
索尼爱立信
K508c
星3角家族
游趣星
K508c
细影星
K500c
锐动星
K506c
SPLINTER CELL
细胞分裂
超级动作游戏登陆手机！ 索尼爱立信K508c游趣星，内置王牌间谍巨作“细胞分裂：明日潘多拉”，逼真的声光画影、震撼的3D动作，点燃游戏激情；VGA数码摄像头，拍摄照片或是无间断视频▲声色俱佳。
▲拍摄长度视实际内存分配而定。
产品以实物为准，图片仅供参考。
www.SonyEricsson.com/cn